昭和62年12月4日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第23号通巻36号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987 12.4

ファミコン必勝本

オールカラー
250円

ストーリー公開!!

ドラゴンクエストIII



2大ゲーム完全必勝巨大マップ

桃太郎伝説/ファザナドゥ

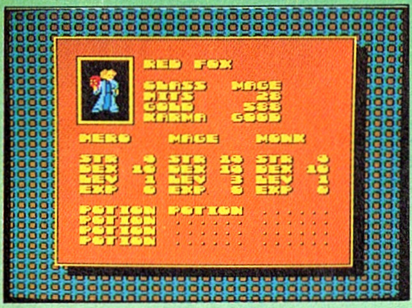
ファミリースタジアム'87/スターウォーズ/F1レース

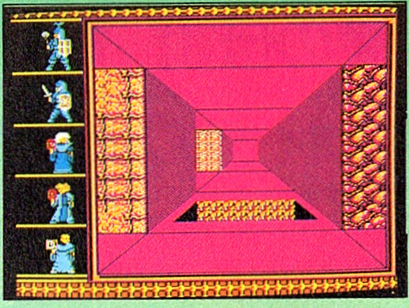
パンチアウト/ファミリーテニス/SDガンダム/ファミリーサーキット/ドラゴンスクロール
エキサイティング・ベースボール/ファイナルファンタジー/エキサイティングボクシング/ルパン三世

1987 Vol.23
12月4日号

スーパーブラックオニキス



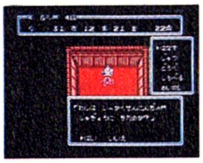


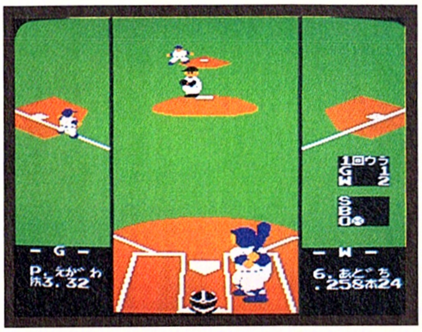


日本にRPGの旋風を巻き起こしたブラックオニキスが、スーパーとなりファミコンソフトとして新登場!左右前方が広々と見渡せる3D迷路を進んで行き、ブラックオニキスを探し出すのが君達の目的。途中、数十種類にものぼるモンスター軍団が勇士の行く手を阻む。BPSが送るRPG、スーパーブラックオニキスを君達もプレイしよう!

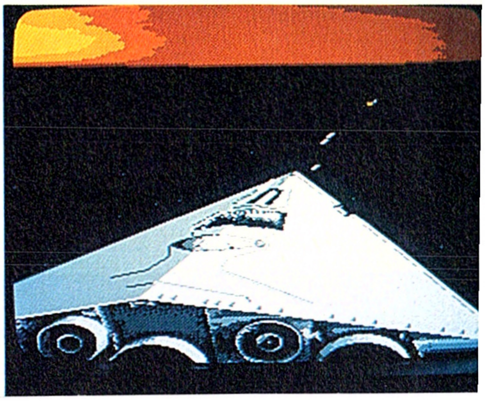
ビー・ピー・エス
〒226横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル4F ☎(045)931-0151

プロ野球はシーズンオフだけど、ゲームはますます燃えているのだ!!





ゲーム別さくいん



徹底解説 ドラクエIIIのすべてが今…

2月10日発売決定!!



残念なことにドラゴンクエストIIIの発売が延期されてしまった。エニックスから発表された発売日は来年の2月10日。1ヵ月以上の発売延期は大ショックだけど、ボクらが待つ分だけドラクエIIIがより面白いゲームになることを信じて待つしかない。

今回はドラクエIIIのスタート地点アリアハン、そしてついに明らかになったストーリーを中心にドラクエIIIを徹底解説するのだ。

CASSETTE 2月10日発売 エニックス・¥5,900(予定)

ついに明かされたストーリー これがドラゴンクエストIII 伝説の序章だ!!

〜ドラゴンクエスト伝説・序章〜

Long long ago——そう遠い昔、世界はアリアハン国の統治によって平和な日々を送っていた……。しかし、ある時、戦争が勃発し、アリアハンは世界の中で孤立した国になってしまった。世界は統治する国を失い、ばらばらになっていった。

世界の混乱の時を千載一遇のチャンスと狙っていた闇の国の邪悪な魔王バラモスは、秘かに世界滅亡をもくろんでいたのだ。

かつて、世界を治めていた国アリアハンの国王はある日、この魔王バラモスの野望に気がついた。このままでは、世界はバラモスに支配された闇の国になってしまう。こう考えた国王は、魔王バラモスを打ち倒し、この世界的危機を救うべく1人の若き勇者を呼んだ。

勇者は思った、自分の今の力ではバラモスを打倒することは不可能かもしれない、が、自分にない能力を持った仲間の協力があれば…と。国王の命に誓いを立てた若き勇者は、魔王バラモスを倒すべく、いっしょに戦ってくれる仲間を集めた。そして3人のすばらしき能力を持った仲間を得た勇者は、魔王バラモスの野望を打ち砕くべく、世界を股にかけた冒険に旅立つのであった。そして、その行く手には、数知れぬドラマが彼らを待ち受けているのだ……。

ドラゴンクエストIII 最新情報 アイテム・呪文編

アイテム"あぶない水着"とは……

数知れぬドラマを生み出し、数奇なる運命をたどる若き勇者たちのパーティーの身をドラゴンからの攻撃から守り、あるいは武器としてモンスターを倒すのがいろいろなアイテムであり、さまざまな呪文なのだ。ドラクエIIでは涙を呑んでボツの中へ消えた幻のアイテム『あぶない水着』が、IIIでは復活しているとの最新情報も入った。どんな新アイテムがそして呪文があるのか、その存在が今、明らかになるのだ。

アイテム

強力な武具を始め、ドラクエIIIならではのアイテムがいっぱいだ

アイテムには武器・防具など勇者たちが身につける物と、パーティーの冒険を助けてくれる物とがある。武器・防具はそれぞれのメンバーの職業にあったアイテムが用意されているので、おのおのの能力に合った武器や防具を選んでやることが大切なのだ。

アイテム数は全部で128種類。この中にはドラクエIIで活躍したアイテムに加え、IIではボツとなったアイテム、そして全く新しいアイテムなど、もりだくさん。右の新アイテムのほかに腐った死体などアンデッドモンスターに威力を発揮する、「ゾンビキラー」や、意味不明の美しいアイテム、「愛の想い出」なんてのも出てくるのだ。

あぶない水着



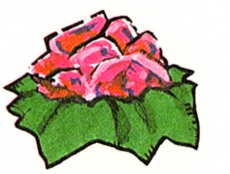
女の子だけが身につけられるアイテムだが、効能は不明。グラフィックが楽しみだネ。

やみのランプ



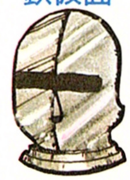
時間をコントロールできるアイテムで、これを使うと夜にすることができるんだ。

命の石



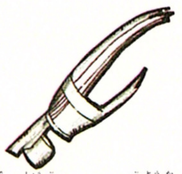
敵が呪文をかけてきたとき、これを使うとメンバーの身代わりに呪文にかかってくれる。

鉄仮面



カブト系の防具で勇者と戦士が身につけられるんだ。非常にレベルの高い防具なのだ。

鉄のつめ



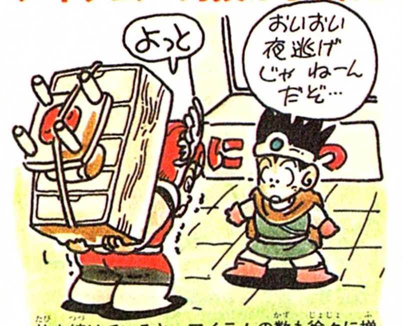
素手で勝負するのが武闘家だが、鉄のつめをつけるとさらに攻撃力がアップするぞ。

ドラゴンメイル



ドラゴンのうろこで出来たヨロイで、ドラゴンの炎から身を守ってくれる防具なのだ。

アイテム一時預かり所だ



旅を続けていると、アイテムの数も徐々に増えていく。とりあえず必要ないと思われる武器は預かり所に保管してもらおう。必要になったら呪文ルーラで戻ってくればいいのだ。

敵によって武器を選ぶのだ



出現するモンスターによって、有効な武器と効果のない武器がある。戦闘していてどうも効果がないなと思ったら、戦闘中でも武器を持ち替えるんだ。防具だって効果がなかったら、付け替えて戦おう。横着をしていてはこの世界では生き残れないぞ。

ドラクエIIの武器も健在!



左の新しいアイテムのほかに、ドラクエIIで活躍していたアイテムがドラクエIIIでも重要な役割を果たしてくれる。

例えば「破壊のつるぎ」や「イナズマの剣」「力の盾」「水のはごろも」といったアイテムがまた、勇者たちを助けてくれることになるはずだ。

呪文

知っていたって使える者がいなけりゃしょうがないぞ

ドラクエIIIではモンスターも多種多様なヤツがいっぱいいる。こちらが最初から4人のパーティーを組んで進まなければならないということは、つまりそれだけ強いモンスターが存在しているということにほかならない。こんなすごいモンスターに対抗するには、強力な呪文が必要となってくる。逆に敵も対抗手段として自分より強いモンスターを呼ぶ呪文も存在しているという。

ただ、いっくら必本読んで呪文暗記したって、その呪文を使える人をパーティーに加えておかないと意味なしだぜ。呪文を使えるのは勇者、魔法使い、僧侶、賢者だったね。

呪文の書

ベホマズン

傷をいやすホイミ系の呪文で、傷ついたパーティー全員のHPを最高レベルまで回復できる最高の呪文の1つだ。

マホトラ

モンスターのMP(マジックポイント)を奪い取ることができる呪文で奪ったMPは自分のMPにプラスされる。

マホテスマ

モンスターが発した呪文をすべて跳ね返してしまう呪文で、敵の呪文が強いほど威力が増大するんだ。

ドラゴラム

この呪文を唱えるとドラゴンに変身でき、迫りくるモンスターどもをドラゴンの吐く炎で焼き殺してしまう。

ラナルータ

ドラクエIIIでは時間の流れのあるが、この呪文を使うと昼と夜を一瞬にして入れ替えることができる。

ルーラ

これまで来たことのある町や城へ戻りたいときにこの呪文を唱えると、その場所へ戻ることができるんだ。

バシルーラ

これは敵が使用する呪文の1つで、これを使われるとパーティーの誰かがどこかへ飛ばされてしまうのだ。

ドラゴンクエストIII 最新情報 フィールド・ワールド編

スタート地点アリアハンはどこだ!?

ストーリーの一部が発表され、ドラクエIIIのスタート地点からアリアハン王国であることが明らかになった。そして、このドラクエワールドには城、町、村、洞窟、塔、ほこらなどが70を越えて存在している。しかも、この世界には時が流れ昼の明るさはやがて夕闇の中へと消えていく。そして夜、そこにはこれまでなかった世界が訪れることとなるのだ。



謎の大陸こそ、スタート地点のアリアハン王国だ

ドラクエIIIワールドは世界地図によく似た世界だ。その世界の中で1つ謎の大陸が存在していたネ。そう、オーストラリア大陸の右にある大陸だ。ここここそが今回の旅立ちの地、アリアハンなのだ。

この地で王様は勇者に、魔王バラモスを倒すように要請した。そのため勇者はスタートの町でパーティーを組むメンバーを集めなければならない。つまり、スタートの前にメンバーを登録するのではなく、スタートした後にメンバーを探してから出発することになるんだ。

とりあえず、この大陸でパーティーのレベルアップを図ることになるだろう。

地上より広い空間の存在 それはいずこにあるのか?

地上マップはドラクエIIとほぼ同じ広さだと考えられる。にもかかわらず、容量は前作に比べ2倍に拡張されている。ということは、塔とかダンジョンの中がかなり広がっているということになるね。確かにダンジョンや城、塔といったものが70以上に増えているとはいうものの、まだまだ、この世界には秘密がありそう。

そこでその噂がささやかれているのが、地上マップ同様に広大な面積を持つという世界の存在だ。本当に地上同様の広さの土地が開かれているとすればその場所は、地下？空中？ひょっとして異次元の世界にあるのかも？だとしたら異次元世界へのワープゾーンはいったいどこだろう？



フィールド

フィールドにいる馬の存在理由とは何か?

以前、フィールドの中には牧場があって、そこに馬がいる。その馬は移動用のために存在しているかもしれない、と書いたことがあった。が、どうやら馬は移動用ではないという情報が有力である。しかし、ではいったい他に馬を利用するどんな方法があるのかね？

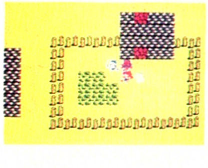
このフィールドにももちろん夜が訪れる。一見平和そうなこのフィールドも夜にはこれまで見たこともないモンスターの巣窟と化し危険がいっぱいになる。夜行性の敵が勇者たちを襲ってくるはず。しかも、出現する回数も昼よりずっと多いのだ。



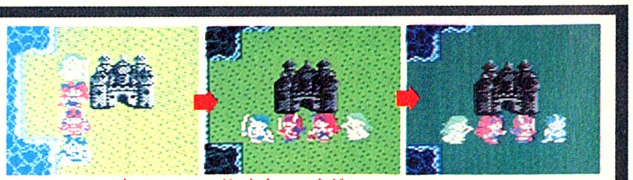
◀水路はどのように渡るのか？



▶フィールドも夜になるとモンスターが出現してくる危険地帯となるぞ！



◀牧場には馬が。でもこの馬、乗り物としては使えないみたい。だとすると…？



どこの世でも時間は流れるのであった!

もう何度も話しているようにドラクエIIIでは昼、夕方、夜と時間がめぐる。この中でもっとも注意が必要なのが夜。フィールドなどではモンスターが頻繁に徘徊し、ほとんどのショップは閉まってしまう。

だから武器屋で武器が調達したくても、夜は入れなくなってしまうわけだ。でも、宿屋と教会などはコンビニエンス的で、24時間サービスを提供しているのであった。



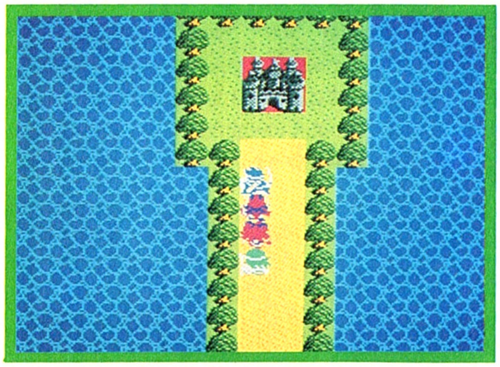
城・町



とりあえずアリアハンの城は必ず存在するのだ!?

ストーリーから、まず最初に行くのはアリアハン王国にある城であることが、ほぼ判明している。ここで、きっと国王から魔王バラモスの悪行についての話を聞いて、おそらくは「勇者よ、3人の仲間を見つけて旅にでよ。そして魔王バラモスを倒してくれ」というような内容を勇者つまりプレイヤーのキミに告げるにちがいない。この国王の命を受けて勇者は、町の酒場かどこかにいってメンバー探しをすることになる。いろいろな職業の人間から3人選んでパーティーを結成するのだ。

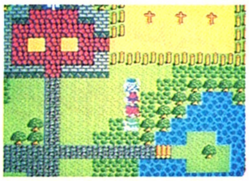
また、野原を歩いていると何にもないけど何か意味ありげな場所がある。そこへ足を踏み込むとあら不思議、突然村が出現してしまう、というかくしの村だってドラクエIIIワールドには存在しているのだ。



◀町の中に存在する城はどんな意味があるか?

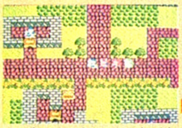


▶きっとパーティーのメンバー探しはアラハンの最初の町で行なうことになるだろう。そして町で武具や情報をかき集めていざ出発なのだ

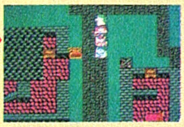


◀王様に接見すると世界の置かれている状況を聞くことになるはずだ。そして、冒険の旅に出る。そしていろんな所で王様は助けてくれるだろう

なるほどっ 昼→夜 こうなるわけだ!



▲昼には人がいて開店しているショップも…



▼夜になると人もいなくなって閉まっちゃう

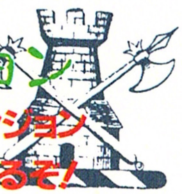


▲逆に宿屋は昼間はがらんとしているが…



▼夜になるとみんなベッドで睡眠をとるのだ

塔・ダンジョン

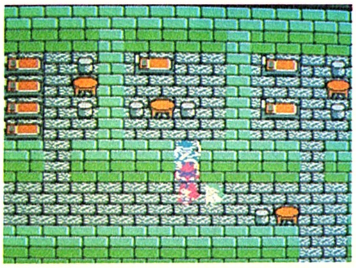


塔の中、そしてダンジョンにも人の気配がするぞ!

塔の中やダンジョン内には、テーブルがあったりベッドがあったりと人間が住んでいる形跡が随所に見られる。人間がいることはほぼ間違いないところだけれど、いったい彼らは敵なのか味方なのかはプレイしてみないことにはわからない。

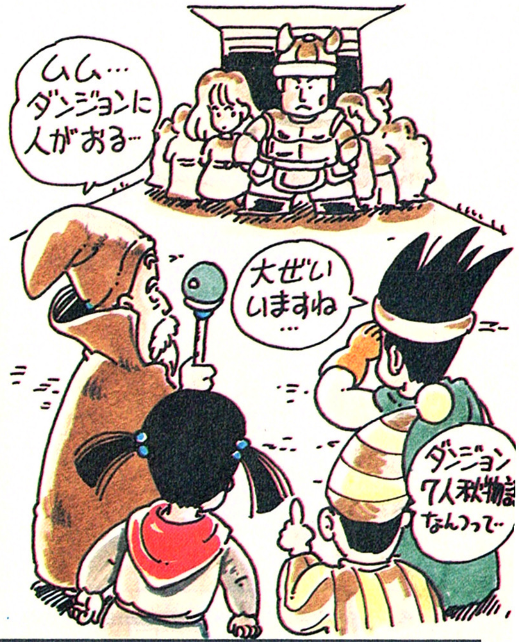
それからダンジョン内にある石像はどうも意味なしフレーズの飾りだという説が有力のようです、はい。

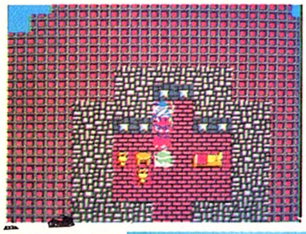
さて、最初のころはなかなか危険な場所が洞窟の中だ。ここは昼でも光が届かないので夜行性のモンスターがうようよいる。呪文ラナルータを使えるようになるまでは行動は昼間だけにして、夜には町に戻って宿屋でお休みするようにしましょうネ。宿屋で寝れば一瞬にして朝が迎えられるはずだから。時間の節約にもなるぞ。



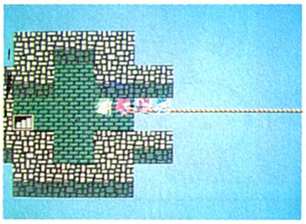
▼ダンジョン内にはやはり人が存在していたぞ。問題は彼らが仲間なのか、敵なのか?ということだ。仲間であってほしいね







◀ここは塔の中。ご覧のように内部にはベッドがあったりテーブルがある。人が住んでいる証拠だぜ

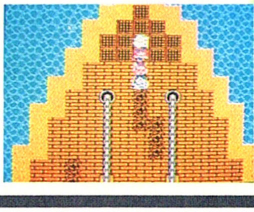


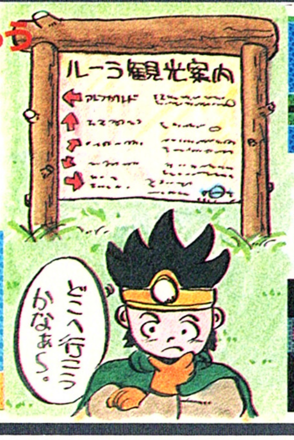
▶塔の内部のもう一つの不思議がこの綱わたりだ。この綱には何かトリックが仕掛けられてるのだろうか

移動の手段には何があるのだろう

広大な場所を旅するパーティーにとって、交通手段は大切なカギになってくるはずだ。まず海を渡る道具として船がかかせない。それからいままで来たところへ戻る呪文の存在は明らかになってるね。旅の扉も絶対あると思うんだが、何か他にもありそうだぜ。

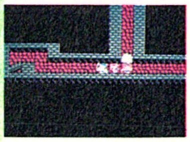
パーティーは島へどんな方法で渡ったのだろう。塔の中に旅の扉か、陸につながる地下道の入口が存在するのだろうか?それとも…







離れ小島へ渡る方法は次のどれでしょう?①旅の扉②地下道③呪文④船　正解は来年発表



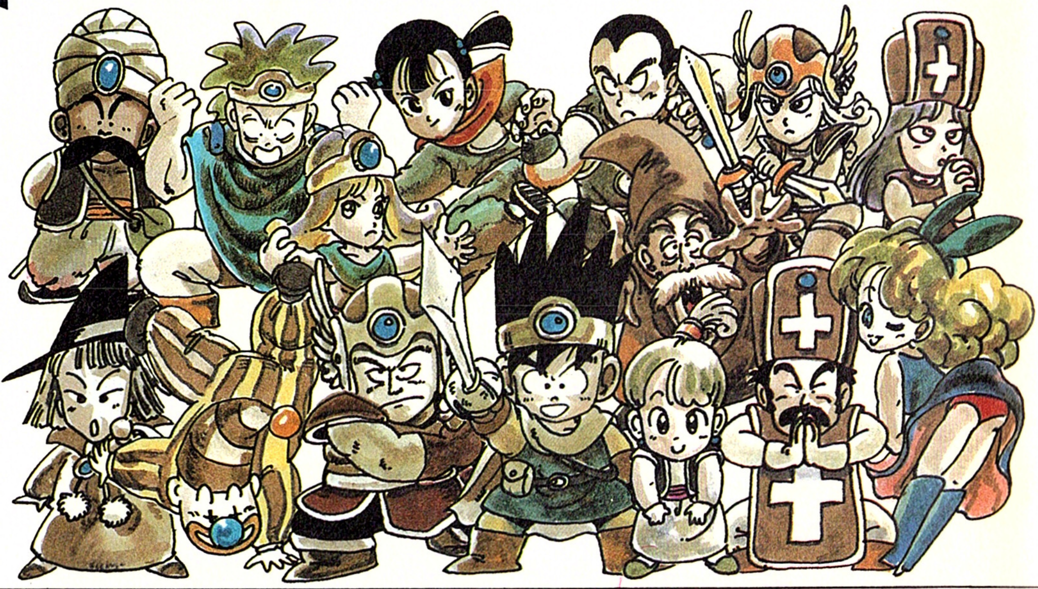
ドラゴンクエストIII 最新情報 キャラクター編

特徴をびしっとつかんで最強パーティーを作ろう

パーティーを組むっていったって、キャラクターの性格や特徴がはっきりしないことには、誰をメンバーにしていいかわからなかった。けど、ついに各々の特徴が判明したのだ。これで例えば、ヒットポイントがびんびんアップする戦士は実に死ににくいキャラなので先頭にしてパーティーの盾の役割をしてもらおうとか、商人は戦いの後見落とされてしまうゴールドを目ざとく発見するかもしれないからメンバーに入れようかな、でも戦闘能力が落ちるからやめよう、なんて全体のバランス考えながらメンバー構成が考えられるわけだ。バランスの点で言えば『勇者、戦士、僧侶、魔法使い』というのがスタート時点のベストメンバーといえそうだが、キミはどう思うかな。

遊び人ってホントに役たたず?!

すでに8つの職種、15人のキャラクターについては、これまでの必本で紹介した。しかし、各々の個性については、はっきりしていないところがあった。特に遊び人にはいろんな憶測が乱れ飛んだけど結局"まったくの役立たず"というのが真相のようだ。そんなことも含めて全職種の能力及び特徴の完全比較表を作ったので参考にしてみてくれ。



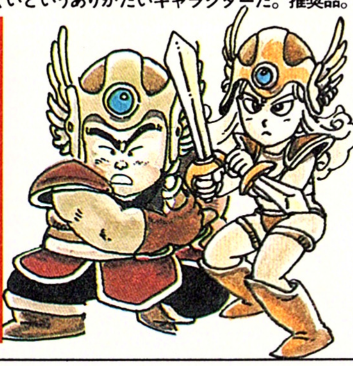
勇者



主人公だけあって武具の扱いはうまいし、戦いも強い、しかも呪文まで使え勇者のみ使える呪文まである。ホイミ系最高の呪文である『ベホマズン』もその1つで勇者のみ唱えることができるのだ

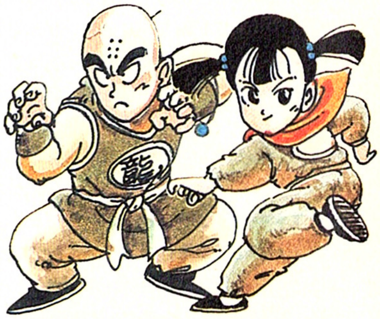
戦士

武器を持たせりゃNo.1の戦いの専門家。呪文こそ使えないが、レベルが上がれば体力はぐんぐん増えていって攻撃力はアップするは最大HPもうなぎのぼりで、力は強く死ににくいというありがたいキャラクターだ。推奨品。



武闘家

武術の達人にしてすばやさNo.1で会心の一撃を放つ能力もトップだ。素手の攻撃が得意で鉄の爪のような専用の武器以外は持つとかえって不利になる。武器を持った戦士には負けるが、武器がいらない分安上がりでもある。



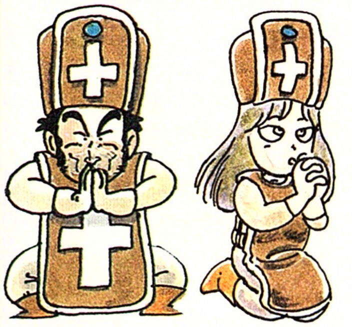
魔法使い

ギラ・イオナズンなどの攻撃系魔法の専門家なのだ。レベルが上がれば恐怖の呪文『ドラゴラム』を使いこなせるようになる。でも、HPがなさけないほど低いのでパーティーでは後ろに置いて守ってあげよう。



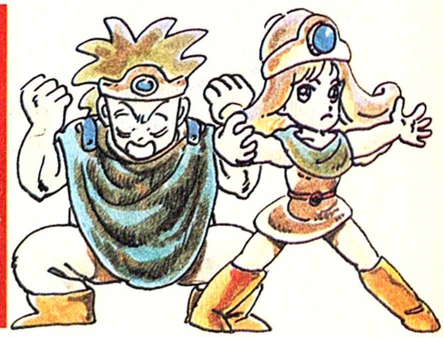
僧侶

ホイミ系呪文で傷を直し、ザオリクと唱えて死んだ仲間を甦らせ、ラリホー・マホトーンなど防御系呪文に精通し、さらにバギ・サラキ系攻撃呪文だって知っていて武器を持てば魔法使いより遙かに強いという推奨キャラだ。



賢者

魔法使いの呪文32と僧侶の呪文32、合計64種類もの呪文を使いこなせ、僧侶より武器、防具を使えるので攻撃力も高い。が、その分成長が遅いという欠点もある。最初からは選べないので旅の途中で転職方法を発見しよう。



戦士と武闘家とどっちが強い!?

キャラクターデータ完全比較表

能力＼キャラクター名	勇者	戦士	武闘家	魔法使い	僧侶	賢者	商人	遊び人
ちから	◎	◎	◎	△	○	○	△	△
すばやさ	○	○	◎	△	△	○	△	△
たいりょく	○	◎	◎	△	△	○	△	△
かしこさ	◎	○	○	○	○	◎	○	△
うんのよさ	○	○	○	○	○	○	○	◎
じゅもん①	○	×	×	◎	△	◎	×	×
じゅもん②	○	×	×	△	◎	◎	×	×
じゅもん③	◎	×	×	×	×	×	×	×
こうげき力	◎	◎	◎	△	○	○	△	△
しゅび力	◎	◎	○	△	○	○	△	△



各キャラクターの特徴や性格に基づいて比較表を作成した。これを見ながらパーティーを作れば、攻撃力や守備力、呪文の有無が簡単にわかってバランスのとれたパーティーを組むことができるぜ。

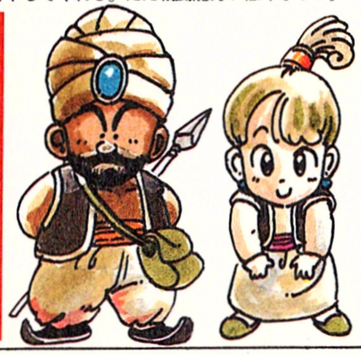
例えば戦士と武闘家ではどちらが有利かと考えた場合、両者ほとんど甲乙つけがたいが、すばやさ（会心の一撃）をとれば武闘家、会心の一撃ほどの超ダメージではないが確実に大ダメージを与えるなら戦士がいいわけだ。ただ、戦士は武器を身につけないと威力を発揮できないが、どちらをとるかはキミの趣味とパーティー構成の問題だ。どちらでなければゲームクリアできないということはないのだから。同様に戦闘力を犠牲にして金儲けに走りたければ商人をパーティーに組み込んでアイテムを手に入れるのもりっぱな作戦だ。

表の見方（この表は編集部の想定データを基に作成されています）

◎はすぐれている、○は普通、△は劣っている、×はその能力がない、じゅもん①は魔法使い系、②は僧侶系、③は勇者系の呪文のことだ。データは、キャラクターの基本的な性格で、成長のスピードによる違いとか、特定のアイテムを持ったときのデータではないからネ。それから、ステータス画面でのキャラ名は頭文字（戦士なら"せ"）表示になるよ。

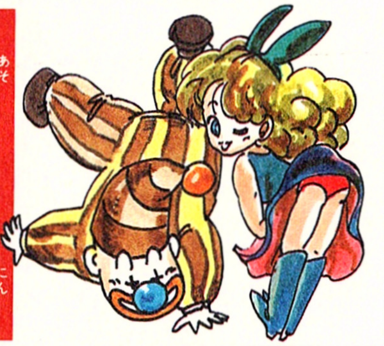
モンスターを倒した後、普通なら見落としがちなゴールドまで見つける能力を持ち、未知のアイテムを発見したときは『どうぐ』コマンドが追加されてその値段やいろんな判断を下してくれる。ただ戦闘能力が低くなるが。

商人



「何の役にも立たない」キャラクターだということです。いないほうがいいくらいで、すごく苦労してたどりつきたいという人には勇者と3人の遊び人というパーティーも面白いって話。でも、ホントにそれだけなのかな!?

遊び人



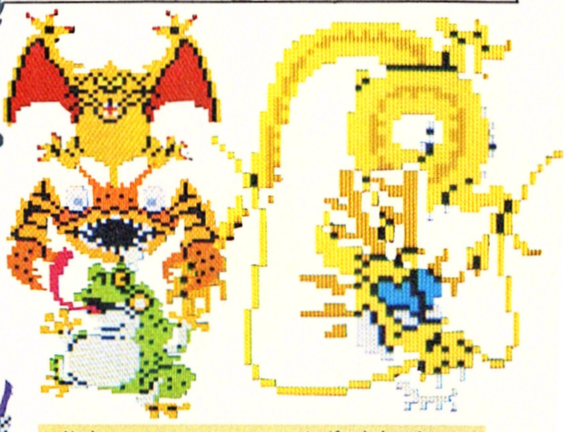
モンスター

モンスターだって強力パワーアップで登場だ



これまで紹介してきたように、プレイヤー側がこれだけすごいメンバーとアイテムと呪文を有しているんだから、モンスターだって負けてはいない。登場モンスターの種類は150を越えて、しかもパーティーの仲間をふっとばしてしまうバシルーラなんて魔法を使ったり、自分より強いモンスターの応援を頼んでしまうモンスターだっているんだ。そのほかにも奇想天外な攻撃パターンを持った敵がいっぱいなのだ。だから、こちらも持てる武器と呪文と英知を傾けて戦わなければならないぞ。モンスターばかりでなく死刑執行人やバンパイヤといった知能犯的な敵キャラも存在しているのが無気味ではあるね。

先程も話したが、IIIでは夜があって、フィールドはモンスターの天国となるから、行動はなるべく昼間に行なう習慣を身につけたほうがよさそうだぜ。





次回、ドラクエIII大特集は無敵の綴じ込み付録なのだ！

ドラゴンクエストIII、2月10日発売決定！といっても、喜んでいいのやら、悲しんでいいのやら…。予想された事とはいえ、12月発売を信じていたボクらとしてはちょっとショッキングな発表でありました。しかし、このくらいでいつまでも落ち込んでいてはドラクエファンは務まりません。そんなわけで…？ 次回ドラクエIII大特集は保存版最新ドラクエIIIデータ・ブック未 表の最新モンスターキャラを含め、ドラクエIIIの全情報をこの1冊に凝縮！ 真のドラクエファンならこのデータ・ブックを読んで静かに発売を待つしかないっ!!

号外!!

みんな知りたい

ドラクエ裏情報

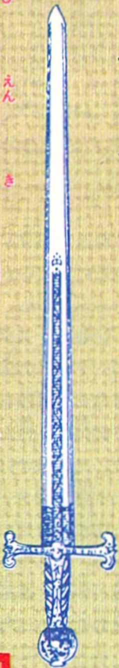
追加補足版



ドラクエIIIのことをもっと知りたい！　なんでもいいから教えて欲しいっ!!　なんて思っている人、お待たせっ!! 我らドラクエ探偵団（な～んやそれっ!!）はやりました!! そんじょそこいらじゃ聞くことのできない、トッておきのドラクエ情報をまとめて紹介しちゃいます!!



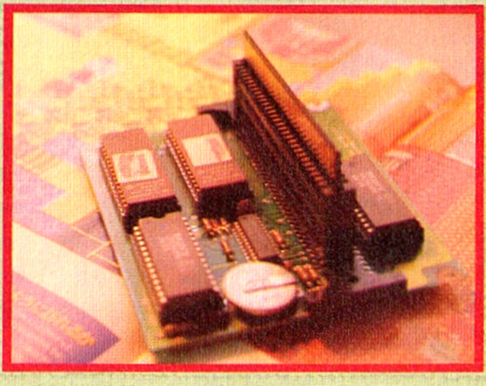
気になる発売日延期のワケ



ついに、めでたくっ!! **2月10日** 発売と決定いたしました。うーむ、今年中に発売されると思っていた諸君は、ちょっぴりがっくりかもしんないけど、とにかく決定したんだから、うれしいよねっ!! ドラクエに関して、みんなが心配してるコトって言ったらも～発売日のコトしかなかったんじゃないかって思う。誰が何て言ったって、中身がつまんないワケはないモンね!! とゆーワケで、知りたくなっちゃうのは、発売日が遅れた理由だね。いろいろ調査しちゃったところ、わかりました!! 実は、ロムカセットの中に入れる石(IC)が足りないんだって、デバックやバグ取りに関しては、もーほとんど年内発売ＯＫ！　のカンジらしいんだけど、石がなくっちゃお話にならないのだ!!　電気メーカーさんにがんばって石を作ってもらってるし、発売元のエニックスさんも、現在日本中をかけ回って石を集めているというお話!!　さらにこの時間を使って中身もさらに充実させるってコトだ。スゴイ!!

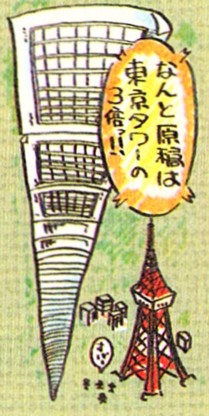
バックアップはこーなった!!

一時期、真剣に検討されていたのが、バッテリー・バックアップの見直し。すでに、このシステムを使ったロムが、発売されているけれど、自分の不注意から、データが消えてしまうとゆー事故が続出してるらしい。とゆーことから、変更しようとしてたんだ。結局、扱い方さえまちがえなければ、ほとんど事故は起きないとわかり、計画通りに、バッテリー・バックアップを使うことに決定したのだ。メデタシ、メデタシ。だぁ～って、バックアップがなくなっちゃったら、復活の呪文が800字だろ。呪文を入れるだけで、1時間ぐらいかかっちゃうよ。

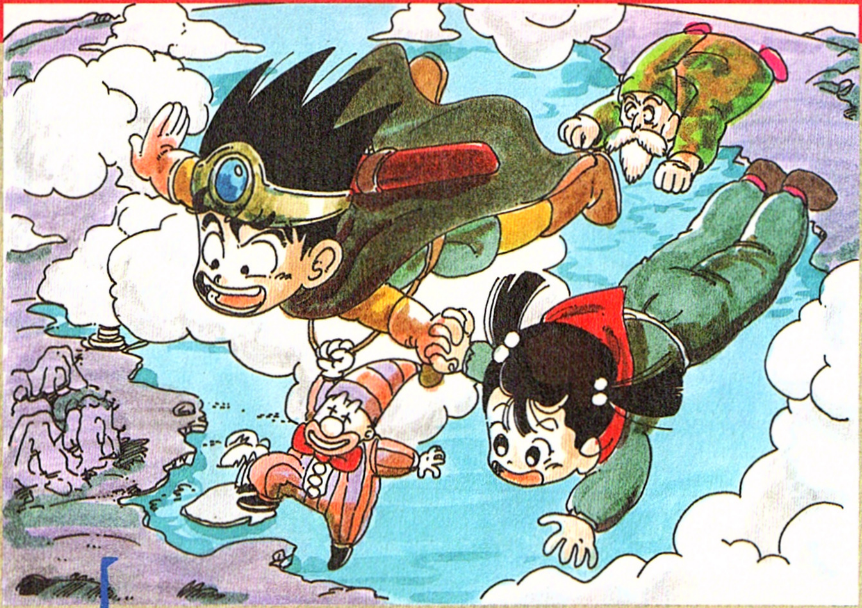


原稿量はなんと！

ドラクエIIIのスケールの大きさを、如実に物語っているのが、ゲームを作るために書かれた原稿の量だ。ドラクエシリーズの作者と言えば、みなさんご存知、堀井雄二さんなんだけど、堀井さんが原稿を書く時に使うのは、原稿用紙ではなく５ミリ方眼紙。で、ドラクエIIIのために書いた原稿とゆーのが、この５ミリ方眼紙で、８㎝のファイルにして、３冊分もあるんだ。内訳は、マップだけで１冊、シナリオで１冊、その他、店などの様々なデータで１冊、とゆー具合。現段階では、かなり容量をオーバーしちゃってるんで、どれくらい削られるのかわかんないけど、すごいゲームだってのはわかるハズ。とにかく、作者自ら、全部入ると、とんでもないゲームになる、なんて言っちゃうぐらいなんだ。



今度のドラクエは空を飛べるんだっ!!



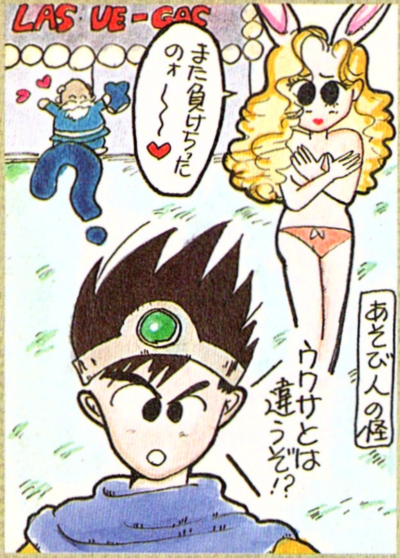
毎度、毎度よくもこれほど新しいアイデアがあるナーっと、つい感心してしまうドラクエ。できることなら作者の頭の中を見てみたくなってしまう!! ところで、今度はなにが新しいのかなーと、作者本人に会って聞いてみたらこれが、ボロボロあるっ!! その中で一番ブッ飛びなのは主人公たちが『空を飛べる』こと。

ギェ〜〜〜ッ!! そうしたら、今まで山脈なんかでさえぎられていた町や城、ほこらにだってすぐいけちゃう!! う〜〜〜むベンリ!! それに体力などを回復する時なんか、なかなか気持よさそう!! 思い出して見れば〝ルーラ〟じゃ画面がパッと消えるだけで、いまいち面白くなかったものね!! これで町に帰って実感がわいてくるってもの。

しかし、これじゃマップがすぐ覚えられちゃうじゃない。と思う人、深そうだけどアマイ!! そこはドラクエを2発も作ってきた〝堀井さん〟ちゃ〜んと考えてあるとのこと。やるのがますます待ちどおしいドラクエIIIです!!

ゲームはしょせんギャンブルです!?

前作で、多くの人が、ついついハマってしまったとゆー噂のある福引き所。好評にもかかわらず、今回は登場しません。福引き所にかわって、と言ってはなんだけど、さらにハマる可能性の高そーなギャンブルを、できる場所があるらしい。ギャンブルって、どんなものかとゆーと、競馬よりも興奮できて、笑えるあそびだとゆーこと。きっと、ギャンブルにハマっちゃって、お金を使い果たしちゃう、なんて人も出てくるんじゃないかな。ギャンブルに勝つと、何がもらえるかは、まだわかんないけど、とにかく、早くやってみたい気がするなあ。



やっぱりいた新種のスライム発見

敵キャラのくせに、誰からも好かれている変なヤツ。ドラクエシリーズで、もっとも人気の高い敵キャラと言えば、スライムだね。他のゲームにも、スライムって出てくるんだけど、パッと頭に浮んでくるのは、やっぱりドラクエのスライム。その数多いドラクエ・スライムファミリーに、今回また、新しい仲間が加わったのだ。その名も、〝ヤドカリスライム〟! 頭から貝がらをかぶった姿は、愛敬たっぷりで、大人気マチガイなし! はやく、戦ってみたい相手だね。



むちゃくちゃあるぞ大イベント大会

冒険の途中、行く先々では、様様なイベントが待ち受けているんだ。と言っても、はっきり言えるわけじゃないんだけど。ナゼかとゆーと、まだ、すべてのイベントが確定しているワケじゃないから、言える段階じゃナイ、とゆーこと。今はまだ、えらくメモリーオーバーしちゃってるんで、最終的になくなっちゃう可能性も少なくないんだ。全部のイベントが、残ってくれるとイイんだけどね。



ひとつで何度もおいしいマップ

今回登場する町などの場所は、全部まわらなきゃいけないとゆーワケでもない。方向づけに沿って進んでいくと、訪れないでクリアーしてしまう所が、いくつもあるんだ。ただ、走いていると見つけてしまうんで、つい行っちゃうだろうけどね。まぁ、行けば行ったで、ストーリーに関係してくるんだ。そーゆー場所では、行くとちょっとした謎があって、その謎を解くと、ゲーム展開にちょっと有利な、モノや情報が手に入っちゃうのだ。



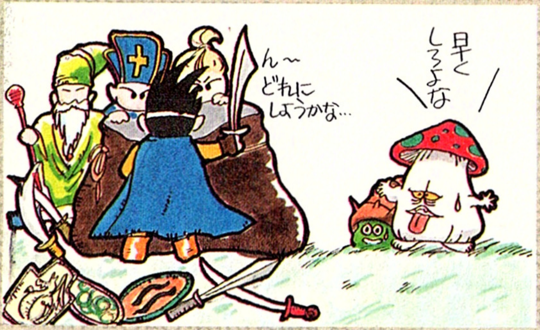


先へ行けば行くほど差が出るフォーメーションの組み方

今回の特徴のひとつとしてあげられている、フォーメーション・プレイ。勇者の他、7つの職業から仲間を選べるってゆーのは、ご存知の通り。ただし、パーティー・アタックがあるとゆーことなので、仲間選びは慎重に行ないたいものだ。後になって、くやんでも、どーしようもないだろ。フォーメーション・プレイであるからかもしれないけど、戦闘に関するものだけで、容量が、ドラクエのIと同じくらいあるらしいんだ。これだけでも、ドラクエIIIのスゴさがわかるんじゃないかな。

I・IIと比べてオドロキ 武器と魔法と道具

とにかく、IとIIに比べると、アイテムや魔法が多い！　まず、武器と防具を合わせると、ナント60種類以上。道具が128種類。で、70種類以上の魔法があるんだ。すべてが、IとIIを合わせたぐらいの種類だとゆーこと。





なにかが起こる

昼と夜



ドラクエIIIでは、時間が移り変わってゆく、とゆーのは、もう、みんな知ってるだろ。で、夜になるときは、徐々に暗く、朝になるときも、徐々に明るくなっていく。まるで、現実の世界みたいじゃないか。そのうえ、夜になると、武器屋や道具屋はしまっちゃうとゆーし、ほとんど日常の世界。あいててよかった、のコンビニエンス・ストアみたいなのはないのかな？　と思ったら、ちょっと違うけど、夜だけ開いてる店がある、とゆーことなのでした。

ホンモノだけが賢者と呼べる！

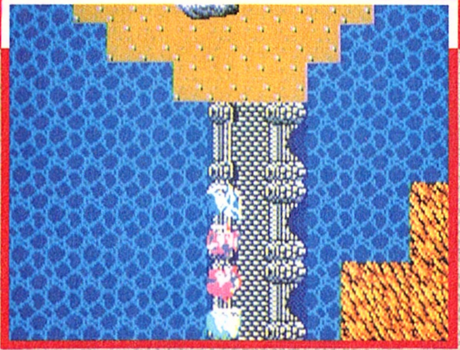
魔法使いが使える呪文を全部覚えてから、僧侶に転職して、呪文を全て覚えても、決して賢者と同じではナイのだ。それは、魔法使いの呪文が使える僧侶であって、賢者とはなり得ないワケ。ナゼかとゆーと、賢者のほーが、より攻撃力が高く、いろんな武器を使えるからなんだ。それに、片方ずつ覚えていくのと、両方の呪文を徐々に覚えていくのも大きな違いになるしね。





迷路・塔・船は
秘密でいっぱい

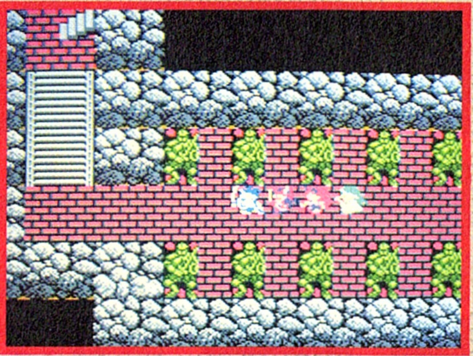
ドラクエシリーズで、いつも苦しませてくれるのが迷宮だった。今回は、さらに数が多くなって、今までの塔や洞窟に加えて、船の中まで探険できちゃう。ただ、これまでとちょっと違うのは、迷宮が、ただ苦しいだけの場ではなくなりそうだとゆーことだ。それぞれの迷宮には、様々な趣向がこらされていて、ただ、あっち行ったり、こっち行ったりするだけの迷路じゃなくなっているんだ。それもこれも、もう迷路で悩むのにはあきちゃっただろう、とゆー考えかららしい。例えば、目的地は見えているのに、仕掛けがあったりして、まっすぐにはたどりつけない！ どーやったら、あそこにたどり着くことができるんだろう。みたいな、ちょっとしたパズル的要素が盛り込まれたりしてるんだ。とにかく、洞窟や塔、船の中には、今までに見たこともない仕掛けがいっぱいあるみたいだよ！



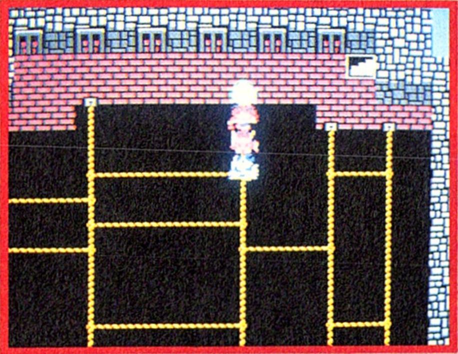
それぞれタイプが違う各迷路

◎ダンジョンと塔を合わせて、全部で約20ヶ所。それぞれが、タイプの違うものばかり。入る前から、今度のダンジョンは、どんなものかな、なんて楽しみになるかも

迷宮の中には趣向がいっぱい



◎難しいだけの迷路じゃ、ツマラナイ！ とゆーことで、すべてのダンジョン、塔、船に趣向がこらされている。ただ、やたらめったら広いだけの迷宮とか、ちょっとパズルっぽい迷宮なんかがいっぱいあるワケ。あんまり、迷路、迷路してるんじゃなくて、イロンな趣向を盛り込んで、迷宮を少しでも楽しめるよーになってるんだね



アミダくじにはなってナイ！

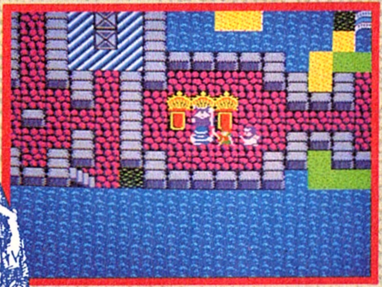
◎塔の中に、アミダくじのよーに張られているロープ。だからと言って、アミダのよーにしか曲がれないワケじゃない。ただ単に、アミダみたいに進んでくヤツがいるんじゃないか、とゆーことで、こんなカタチになってるワケ。だから、まっすぐ行っちゃっても、全然問題はないんだ。こりたいのなら、アミダみたいに進んで、あたりハズレを確めてもイイね



ドラクエIIIにハーゴンは登場する!?



◎ハーゴンは、よみがえらなかった！ あの、憎らしい姿を目にすることはもうナイ!?



◎ハーゴンは出ない、では、竜王は？ 2作続けて出てるだけに、ひょっとしたら…

前作で、やっつけてしまったハズの、大神官ハーゴンは、はたして再登場するのだろーか？ なんて疑問をもってる人も多いんじゃないかな。だって、前作では、竜王の城に入ってみたら、いきなり竜王のひまごがいたもんね。だから、今回も、どこかにハーゴンが隠れてるんじゃないか、と思っててもおかしくはないハズ。だけど、残念ながら？ 今回は、ハーゴンの登場はありません！ 何か、ハーゴンが出てくると、問題があるらしいんだ。くわしいことはよくわからないんだけど…。まぁ、期待していた人なんていないだろうけど、ちょっとさびしい気もする。

キミの質問に直接 あの堀井雄二氏が答えてくれる!!



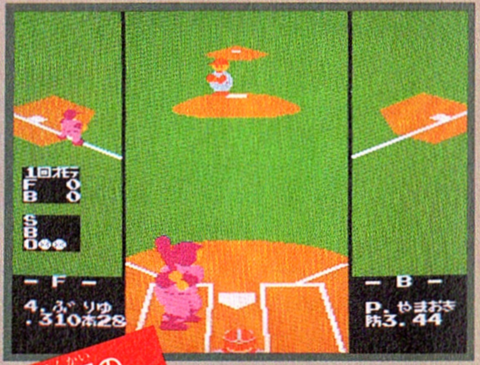
必本独占!! 超ビッグな企画がはじまるゾォーッ!! タイトルからもわかるよーに、キミの質問に直接大先生の堀井雄二さんが答えてくれるんだぜ。とゆーわけで、本に載せられないよーなキワドイ質問からマヌケな質問までハバ広く募集しま〜すっ!!

大募集!!

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

お誕生日にクリスマス。御卒業に御入学。プレゼントにもいろいろあるけど、今もらって一番うれしいものはFCソフトかもしれない。キミなら何がほしい？



今回の注目ソフト

初登場10位→2位と着実に票をのばした「ファミスタ'87」。「エキサイティングベースボール」との争いが見もの。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.22のアンケート・ハガキより――

TOP 30

Vol.22のアンケート・ハガキから、1000通を選んで集計した「ほしいソフト」のTOP30。発売が来年になっちゃったけど、「ドラクエIII」人気は高まる一方。他、映画やテレビの話題作のゲーム化や、スポーツゲームも花ざかり。ますます、バラエティーに富んだTOP30が展開されそう。キミもドンドンハガキを出して、このコーナーをもりあげておくれ。

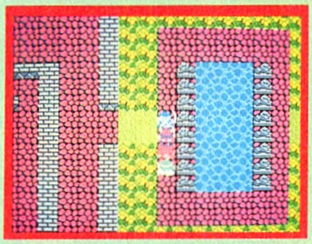


野球もの強し！RPGの上位独占を崩す大躍進！

いぜんとしてDQIIIが1位をつっ走り6連覇。ただし得票は前回より落ちて一息ついた感じか。

今回特筆すべきは野球ゲームの大躍進。さすが200万ソフトのファミスタ、新作の発表とともに2位に上昇。さらにはコナミのベースボールが初登場で3位にくい込んだ。野球ものがここまで期待を集めるのはやはり国民的スポーツ、人気の底力の証明か。

全盛のRPGの中で今回の注目はウィザードリィ。正統本格派は手固いファンを持つ。ルパンはキャラクターの力でトップテン入り。レースものは足踏み。（目駄松）

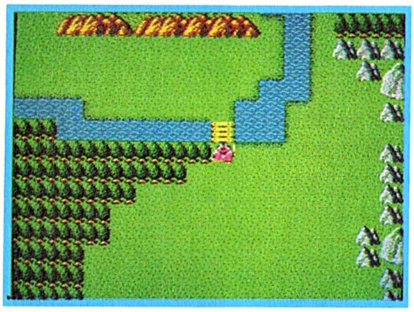


順位	前回	ソフト名	メーカー	票数
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	231
2	10	ファミリースタジアム'87	ナムコ	141
3	—	エキサイティング・ベースボール	コナミ	40
4	2	桃太郎伝説	ハドソン	36
5	8	ファイナルファンタジー	スクウェア	33
6	9	ファザナドゥ	ハドソン	31
7	20	ウィザードリィ	アスキー	29
8	18	ルパン三世	ナムコ	28
9	5	ウルティマ	ポニーキャニオン	20
10	—	ドラゴンスクロール	コナミ	19

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	8	ファミリーサーキット	ナムコ
12	7	F1レース	任天堂
13	13	信長の野望	光栄
14	—	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂
15	4	トップガン	コナミ
16	29	TAITOグランプリ	タイトー
17	—	ファミリーテニス	ナムコ
18	26	SDガンダム	バンダイ
19	17	ディープダンジョン3	DOG
20	30	双截龍	テクノスジャパン
21	25	スケバン刑事3	東映動画
22	—	マイクタイソン・パンチアウト	任天堂
23	6	ロマンシア	東京書籍
24	22	ランボー	パックインビデオ
25	—	沙羅曼蛇	コナミ
26	—	カルノフ	ナムコ
27	27	デジタルデビル物語	ナムコ
28	—	エキサイティング・ボクシング	コナミ
29	—	真田十勇士	コトブキシステム
30	—	大戦略	ボーステック

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

10月の末にボロボロと出た新作ソフトの一団が、ランキングの上位を奪い取ったという結果になった。待ちに待った『桃伝』が品切れで買えないって人も、今の時期はもういないだろう。根強いナムコファンは『サイドポケット』に、アーケード小僧は『バブルボブル』に、そしてチャレンジ精神の旺盛派は『F1レース』に手がのびたのだろうか。長く続いた野球熱は日本シリーズと共に去った？ 今は静かに来るべきトキを待っている感じ。次回のトップは何が来るのやら。（ごいんきょ）



何を隠そうこの『桃伝』前半の左大陸より、寝太郎以降の右大陸のギャグがおもしろいって話。早くクリアして、16倍モードで見学会するのも楽しい。

	前回		
1	—	桃太郎伝説	ハドソン
2	—	F1レース	任天堂
3	—	サイドポケット	ナムコ
4	—	バブルボブル	タイトー
5	—	覇邪の封印	アスキー
6	—	新・鬼ヶ島前編	任天堂
7	1	ウルティマ	ポニーキャニオン
8	5	新・鬼ヶ島後編	任天堂
9	—	ファルシオン	コナミ
10	2	カリーンの剣	DOG

●パソコンゲーム TOP 10

2人同時にレースが楽しめる変わり種『F1スピリット』がポン！ と出ていきなり1位。とにかくコナミのMSXソフトは必ずトップの座を奪っていくのが近頃の風潮になってまいりましたね。『グラディウス2』も相変わらずの強さで8位にとどまっています。さて、ここしばらくの動きの面白いのが今回3位の『YS』。というのも一月ごとにランキング外から上位、そしてまたランキング外といった状況を繰り返しているのです。多分人気が高すぎて断続的に品切れになってるんでしょうが、グラフにすると笑えるかも。（ベニー松山）

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	F1スピリット	コナミ/MSX
2	—	ドラゴンスレイヤー4	日本ファルコム/MSX
3	—	Ys	日本ファルコム/FM-7シリーズ、X1、他
4	1	信長の野望 全国版	光栄/PC-98・88シリーズ、MSX、X1、FM-7
5	—	三国志	光栄/MSX、X1turbo、PC-9800、8800
6	6	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト/PC-8801、FM-7、他
7	—	ジハード	クリスタル/PC-8801SR・FR
8	3	グラディウス2	コナミ/MSX
9	5	ルクソール	日本テレネット/PC-8801SR・FR
10	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ/PC-8801、X1シリーズ



MSX対応の「F1スピリット」。レースGはパソコンでも大人気！

●アーケードゲーム TOP 5

ひさびさに新顔の登場です。セガの本格野球ゲーム「スーパーリーグ」が今号の1位になりました。昔懐かしの野球盤を思わせる操作方法は便利過ぎるほどに便利。納得のいくきょう体の設計です。でもピッチャーのとき、画面が見づらいのが欠点か？ とにかく野球ゲームはゲーセンでも好調のようで……。

これからは「熱血高校ドッジボール部」、「ジェミニウイング」あたりの動きに注目したいでーす。（ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	—	スーパーリーグ	セガ
2	1	アールタイプ	アイレム
3	—	パーフェクトビリヤード	日本システム
4	5	双截龍	テクノスジャパン
5	—	1943	カプコン

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	アフターバーナー	セガ
2	2	ミッドナイト・ランディング	タイトー
3	3	ストリート・ファイター	カプコン
4	5	アウトラン DX	セガ
5	—	スーパー・ハングオン	セガ

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

今回のレヴューは一挙に13本。(次のページもちゃんと見てね。)突然発売が発表されたゲームもいくつかあって、なかなか新鮮先取りレビューです。今回の買いは何本ある?

11月20日〜12月4日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
11/20	SDガンダム	バンダイ
20	エアフット	バップ
21	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
25	エキサイティングボクシング	コナミ
27	時空勇伝デビアス	ナムコ
27	ドラゴンスクロール	コナミ
下旬	エキサイティングベースボール	コナミ
12/1	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂
1	サンタクロースの宝箱	データイースト
4	アウトランダーズ	ビクター音楽産業
4	スターウォーズ	ナムコ
4	ドレミッコ	コナミ
4	ランボー	パックインビデオ
4	上海	サン電子



■任天堂　■カセット
■11月21日発売　(1M+1M)
■¥5500

マイクタイソン・パンチアウト

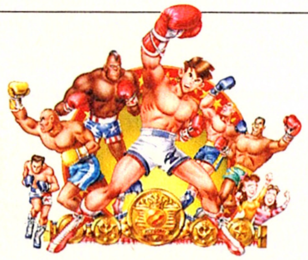
10数名のボクサーを相手にチャンピオンを目指すボクシングゲーム。最後の敵はマイク・タイソン。ケタはずれの大型キャラに注目。

●ヒント付アクションゲーム。RPG人気のさなか、この手のゲームは山ほどある。でも、ほとんどがおマヌケヒント(知ってることしか言わない)だったり、アクションが難しすぎてヒントが無意味、で変だった。だけど、こいつは違う。見事な指テクとヒントの合体なのだ。英文和訳もナイスですね。(ヒラ坊)

●いやーこんなにおもしろいとは思わなかったよ。グラフィックなんか外人向けに作ってあるけど、キャラがでかいから迫力があっていいしなー。特にこれをウチにある37型TVサラウンド付(自慢だよ)でやると、とーんでもねえ感覚が味わえてしまうのだ。モニターは大きい方がいいねぇ。(ターミネータ辻)



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■コナミ　■ディスク
■11月25日発売　(両面)
■¥7980 (エアーバック付)

エキサイティングボクシング

付属のエアーバックにセンサーが内蔵されていて、それを打つことによってテレビ画面上の対戦相手と戦う。マジで汗をかきます。

●アーケードゲーム界では体感ゲームが大人気。そして、ついにファミコン界にも体汗(?)ゲームが登場した。エアーバックを打つことによって画面上の敵と対戦するこのゲーム、正確に、タイミング良くエアーバッグのセンサーを打つというのがなかなか難しい。闘争心旺盛なゲームファンにおすすめ。(ハルク)

●圧力センサー付きのエアーバックをぶったたく、という発想はよかったかもしれない。しかし例えばだ、画面の敵の動きを見て、ボディーにスキができたと、とっさにエアーバックのボディーにパンチが打ち込めるのだろうか? 視点が画面とエアーバック2つにある、というのが難点だな。(ターミネータ辻)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■コナミ　■カセット
■11月27日発売　(1M+1M)
■¥5300

ドラゴンスクロール

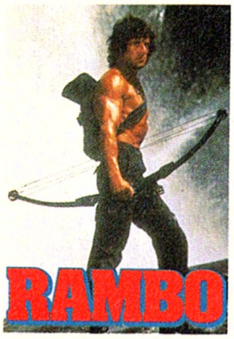
コナミ初の本格的ARPG。コマンドは最少限におさえられ、アクションをメインにゲームは展開する。ワープの多用もコナミらしい。

●芸がたりない! ハッキリいって芸がなさすぎる。アクションゲームにするなら、もっと武器のバリエーションがほしいし、RPGにするなら敵以外のキャラとか、ストーリーがふくらむ要素がほしくなる。オープニングはヒジョーにリッパなんだけどね。ゲーム内容もガンバってほしいな。(トレッキー白石)

●コナミらしいって言えば実にコナミらしい〝もちろんワープ移動もあります〟のARPG、グラフィックやアクションは当然のごとく良く出来ている。ゲームバランスも悪くはないから安心してゲームは楽しめる。それでも、なにかもの足りなさを感じる。〝新しさ〟を感じさせてくれないのが残念。(ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■パックインビデオ　■カセット
■12月4日発売　(1M+64K)
■¥5300

ランボー

映画のランボー2のストーリーからなる、アクションRPG。謎解きが中心で展開していくが、アクション性もかなり強い。

●ゲームの導入部では、テンポの良い展開と説明調の画面構成が目新しいので楽しめる。が、アクションが始まると単調で少しつらい。グラフィックもいまいち。十字キーを上でジャンプは、Aでジャンプに馴れた人には少しはがゆい。映画ランボーのストーリーに沿っているのでお好きな方どうぞ。(ごいんきょ)

●映画のランボー2はオモシロかった。兵器マニアの私には、ナイフや銃などウレシイ限りだったのです。それなのに、ああそれなのに、それなのに…。どうしてナイフを振り回してヘビやゴリラと戦わなくてはならないのだろーか!? 兵隊さんは人間と戦うべきだと思うのだが…。(トレッキー白石)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



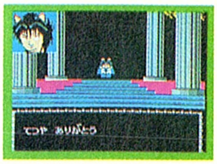
■ビクター音楽産業　■カセット
■12月4日発売　（1M+64K）
■¥5300

アウトランダーズ

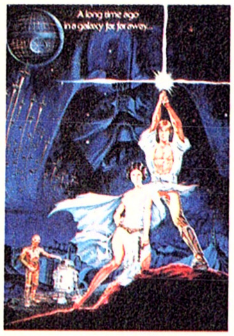
人気マンガを元にしたARPG。複雑な迷路やワープが多く、移動が重要なポイントとなるため、"トラベル型RPG"と銘打っている。

●キャラクターもののアクションRPGなんだけど、一番気になるのは戦闘シーンでの操作性の悪さかな。RPGのおもしろさを味わう前に何度もゲームオーバーになってしまって…。それから「とる」というコマンドもとっても面倒。もう少し、プレイする人の気持ちをわかってほしいですね。　（マッキー）

●ハッキリ言って、私の好みではない。RPGだから多少めんどくさいのにはガマンするとしてもノリがないというのは困ってしまう。ただ、キャラクターもののゲームだけあって会話モードではアニメーションを取り入れたりしてファンサービスに努めている。アニメファンなら楽しめるかも。　（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



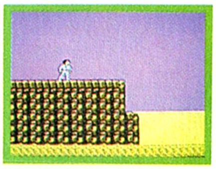
■ナムコ　■カセット
■12月4日発売　（1M+1M）
■¥4900

スターウォーズ

主人公ルークを操作し、13のエリアをクリアするアクションゲーム。映画さながらの美しいグラフィックが見もの。

●スターウォーズというよりは、「ルークの大冒険」的ネーミングがよく似合う、普通の、ごく普通のアクションゲームだ。新しいゲーム性をプラスするよりも、「原作に忠実に」の姿勢が色濃い。グラフィックも良いのだけど、基本的におとなし過ぎる。目にしみるような光の刺激がもっと欲しいところだ。（ヒラ坊）

●豪快に宇宙の果てから果てまでパアーッと行くゥ。束になってかかってくる敵を片っぱしからブチ落とすゥ。──一瞬の静寂のあと、オーッと、ライトソードの一騎打ちだぁ!! の派手ゲームじゃない。どっちかつーと地味にコツコツ職人芸ゲームなのだ。がけから落ちたくらいで死なないでよ、ルーク。（日発太郎）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♥½
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



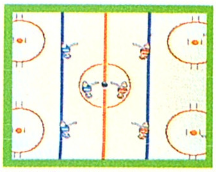
■ケイ・アミューズメント・リース　■カセット
■12月22日発売　（1M+64SRAM）
■¥5500

スティックハンター

ファミコン初のアイスホッケーゲーム。vsコンピュータでは、2人がペアで対戦できるユニークな仕様が売りモノ。8チームあり。

●アイスホッケーファンの私としては大変嬉しい。しかし、操作がすんごく難しくて、ゲームをスルのに百万年かかってしまう。始めれば結構熱中できるのだけれど、そこまでいきつく人は少ないだろう。vsコンピュータに2人で対戦できるのはアイデアだが……。もう少しスピード感もほしい。　（ごいんきょ）

●キャラクターはかわいい。2人用で、友達と協力してコンピューターと対戦できてしまうのも新しい感覚! でも、とにかく操作がややこしくて、慣れるまではイライラの連続。おじさん連中はおそらくなじめないと思う。スポーツのゲームって、とっつき易さが一番大切だと思うんだけどなぁ…。　（DEKU）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



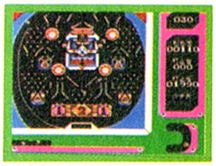
■ココナッツジャパン　■カセット
■12月18日発売　（1M+64K）
■¥5500

目指せパチプロ パチ夫くん

釘を見て台を選び、5台打ち止めにすると次の店へ。機種、釘、バネの調子まで各台違うという凝りようは本物。気分はもうパチプロ!

●イヤー良く出来てる。と、素直に感心してしまった。ゲームとして面白いかどうかは評価が分かれるところだけど、パチンコシミュレーションとしてみればほぼ完璧。釘やバネの調子、玉の流れは本物ソックリ。7店で440台のパチンコ台が用意されてるけど、それぞれにちゃんと個性がある。　（ハルク）

●5台打ち止めにして「出る出る一号店」をクリアしたところで突然むなしくなってしまった。景品もらえないんだもんね。でもクギの拡大モードでしっかりお勉強させてもらったから西葛西ウエストでもうけさせてもらうぞい。ジャラジャラというあの感覚がとてもよくでていてお父さんは楽しい。　（井）



難易度	★☆☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



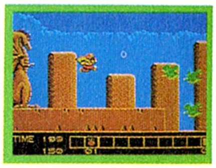
■ナムコ　■カセット
■12月18日発売　（1M+512K）
■¥4900

カルノフ

ゲームセンター版で人気を集めた、アクションゲーム。おどろおどろしい神話風モンスターが次々に登場する。

●好みを言わせてもらえば、ボクは裸の主人公というのが好きだ。見た目が無防備だから「敵にヒットしちゃいけない」という緊張感が30%ぐらいアップするからだろう。だから主人公カルノフが個人的に大好きだ。(アブナイ)でもゲームとして見た場合……や、やっぱりカルノフは憎めない。　（ヒラ坊）

●このゲームはとっても斬新で画期的であった。何が斬新で画期的だったか。それは、主人公の設定と画面に映る彼（カルノフ）の風ぼうである。特にあの光る頭は印象的だった。堂々とこの主人公を打ち立てたナムコの勇気に拍手を送りたい。主人公で楽しめればこのゲームは正解だろう。　（きらり・きんぐ）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

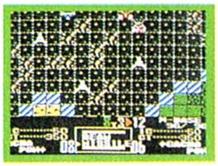
SDガンダム

■バンダイ　■ディスク（両面）
■11月下旬発売
■¥3300

パソコンで人気のシミュレーションゲームとガンダムが合体。かわいいキャラクターと高度な陣取り合戦が同時に楽しめる。

●正直言ってボクは最初、プレイのしかたすらわかんなかった。でも、ゲーム通に見せるやいなや、「いいじゃない。大戦略っぽいじゃない」とのリアクション。確かに説明されてみるとオモシロかった。チャンチャン…。冗談じゃなくてボクみたいな人、多いと思うな。導入部がわかりやすければいいのに。（ヒラ坊）

●ＳＤガンダムでシミュレーションというアイデアはいいんだけどさ、敵の思考がトロイのがたまらんね。キャラも行動も限定されてるしさ。これがシミュレーションかぁ、なんて思われたら困っちゃうよ、バンダイさん。それからガンダムだからって買うな！違うモノだと思って買おうな。（ターミネーター辻）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

鉄道王

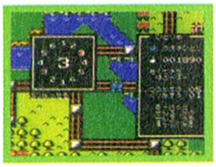


■デービーソフト　■カセット（２Ｍ）
■12月12日発売
■¥4900

人生ゲーム、モノポリーなどのボードゲームを完全なまでにファミコンゲームに変換。１人～４人までで遊べる新趣好のゲーム。

●鉄道王は、１人でも道具なしでも遊べてしまう高度な双六のようなもの。つまり便利というか、不可能を可能にしたソフトなわけだからそれだけでも偉い。実際プレイしてみると、やっぱりオモシロイしね。でも欲を言うと「運」の要素が強過ぎて勤労(?)意欲を無くすこともしばし…。まずは友達とプレイを。（ヒラ坊）

●ひとりから４人まで遊べるけど、４人でワイワイ遊ぶのがやっぱり一番です。コンピュータ相手にひとりでプレイするとちょっぴり気になるルーレットのスピード（の遅さ）や移動の間（がの～んびり）も、みんなでやればけっこう楽しめます。クリスマスやお正月のパーティー用としてオススメです。（マッキー）



難易度	
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

ウィザードリィ



■アスキー　■カセット（1Ｍ＋1Ｍ）
■12月11日発売　■B・バックアップ付
■¥5800

迷宮探索型のＲＰＧの名作。地下10階からなるダンジョンを歩きながら、６人のパーティーを成長させていく過程を楽しむソフト。

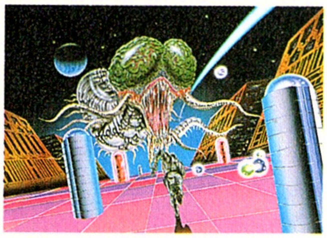
●ウルティマに続いて、あのウィザードリィまでがファミコンでできる！おもわず画面をおがんでしまう今日このごろ。最初のヴァージョンが発表されてからすでに６年以上たっているはずですが名作の価値はかわっていません。オリジナルに忠実な移植は成功だったと思います。末弥さんのキャラもGOOD！（丼）

●ウルティマに続く超有名パソコンＲＰＧの移植なんだけど、完成度は比べものにならないほどこっちが上。もともといいゲームだったところにプレイする立場を考えた改良点が加わって、とんでもなくいい出来になってます。壮大なのはストーリーだけのＲＰＧよ、ちっとはみならいなさい。（ベニー松山）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♥◐
総合評価	♥♥♥♥◐

ジェイジェイ

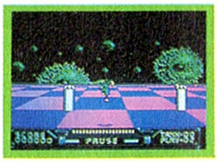


■スクウェア　■カセット（1Ｍ＋64Ｋ）
■12月７日発売
■¥4500

今年の３月に発売された〝とびだせ大作戦〟のリメイク。Ｆ３ＤＳ対応。グラフィック、音楽、マップはＪ・Ｊオリジナル。

●ゲーム内容は〝とびだせ大作戦〟と基本的には同じ。変更点はグラフィックがコミカルなタッチからＳＦっぽい絵に、スピードがより速く、そしてＦ３ＤＳ対応になったこと。リメイク版ということもあって新鮮味には欠けるけどシンプルでスピーディーなアクションゲームとして貴重です。（ハルク）

●「ハイウェイスター」を作ったプログラマーの作品というだけあって、そのスピードの速さには驚き。特に凝った仕掛があるわけでもなく、ちょっと単調かな？　と思うけど、けっこう夢中になっちゃうから不思議。「ファミコン３Ｄシステム」を使ってのプレイは、なかなかイイ感じで立体しててマル。（ノブ）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

年末に1本買うなら…その①

●とりあえずドラ・クエは別として（買うに決まってるもんね）おすすめは**ウィザードリィ**。ダンジョン・タイプの好ききらいはあるにしても、ゲームの出来は抜群。お金とヒマがある人は**上海**も買っておいてソンはない。（丼）

●外に出る機会の少なめの冬には、ジックリとアドベンチャーものも取り組んでみたいってえ事で京都龍の寺殺人事件をおすすめ。パーティーなんかのプレゼントには、サンタクロースの宝箱がちょっと変わっててグー。（ごいんきょ）

●ドラクエは当然〝買い〟でしょ（12月に発売されればの話だけど…）。あと、もう１本買うとすればファイナルファンタジーかな。ＲＰＧ以外ということなら上海がヒマツブシに最適。あと、めざせパチプロパチ夫くんというのもなかなか渋いラインだと思う。（ハルク）

●これはもうぜうえったーいにファミリーテニス。文句なしにおもしろい！楽しめる！やればやるほど腕が上がっていくのがわかるのでもうハマリっぱなし。友だちとの２プレイも力が入り大盛上り。これで、¥3900は安い。年末に大会でも開けば紅白いらず。（自駄松）

●迷うことなくファミリーテニス。ファミスタ87よりも、こっちをすすめちゃおう。ただのテニスなのに一級品の香りプンプン。あとは、値段しだいで「パンチ・アウト」。センスの良さにひかれて「ウィザードリィ」が買い。（ヒラ坊）

●パーティー用に鉄道王なんてＧＯＯＤ。ドレミッコでムードをもり上げるのもいい。ひとりで、じっくり楽しむなら、アドベンチャーファンにはリップルアイランド、ＲＰＧファンにはファイナルファンタジーがオススメ。（マッキー）

●インフォメーション●
INFORMATION

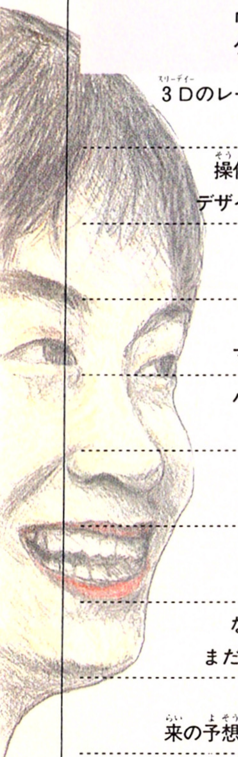
あこがれの職業、ゲーム・デザイナー。その頂点に立つお2人への直撃インタビュー。いよいよ発売になったPCエンジンの展望は？ そんなことを中心に、今回も情報いっぱいのコーナーだ。御期待！！

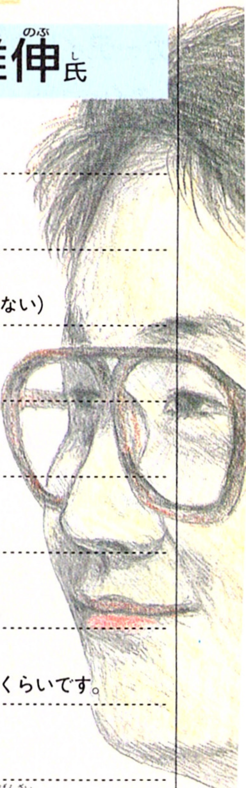
PEOPLE ピープル

「レース」にこだわった2人のゲームデザイナーに聞く

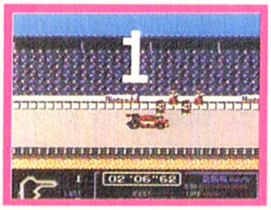
10月末の「F1レース」(任天堂）と12月の「ファミリーサーキット」(ナムコ)。ほぼ同時期に発売のこの2作品は、どちらも好敵手と呼ぶにふさわしいレースゲームの傑作だ。実際にプレイしてみると、「似たモノ同志なのに、違うおもしろさがある」というのが不思議ながらも素直な印象。そこで、くしくも対決する立場となった"この2人"に同一の質問を問いかけてみた。「3Dタイプは不満だった」。ゲーム作りの思想はいっしょでも、2人の個性にかかったとき、全く異質な魅力のあるソフトが生まれたようだ。

誌上のサーキットで激突インタヴュー





「F1レース」製作ゲームデザイナー 宮本茂氏		「ファミリーサーキット」製作ゲームデザイナー 遠藤雅伸氏
3Dのレーシングゲームをファミコンの✚ボタンでやる事に不満があったからかな？	Q 3Dじゃなく上から見るタイプになった理由は	3Dだとなんかコーナリングが単調でしょ。だからかな。ラジコンを意識しましたね。
操作性を難しくしないこと。コノゲームノコースデザインハソウサセイヲタスケルクフウガアリマス。	Q 製作中にもっとも苦労したポイントは	コーナーの赤白のゼブラゾーンの絵柄と配置
サーキット4と6かな？ ヘアピンのあるコースが好きです。	Q 特に好きなサーキットってありますか	バランスの良さでイモラ。それと複雑なモンテカルロ。(何人たりとも私の記録を抜けない)
スピード、スリル、大衆性ならタテだけど、マップ上の自分の位置にこだわるなら上下左右。	Q スクロールの方向が2つは違ってますが……	ラジコンでもそうだけど、下に向かう逆行っていうのは操作が難しいからタテ
ハンドルをつけること。2人同時プレイにすること。	Q ゲームをつくり終えて実現できなかったことは	ありません。
レベル1—1では6位のミドリ（パンサーペダルフ）を1周抜いてゴールできます。	Q 隠れテクニックみたいなのあるんでしょ	ターボのブースト圧がさらに高くなる「パワーブーストモード」があるんですよ。
レース映画はヤジ馬的で、見ている自分が恐くなるので好きと言うのはイヤ。	Q 好きなレース映画、レースの本は	実戦を見るのが何よりも好き。
なかなか買ってもらえなかった暗い思い出……まだラジコンは子供のモノではなかった時代です。	Q 子供のころのミニカーやラジコンの思い出は	クルマ、レースは今でも大好き。子供の頃、エンジンの音を聞いただけで車種がわかったくらいです。
ゲームは時代の流れの中での産物。だから将来の予想はできない。人間的に多彩な厚味が必要です。	Q ゲームデザイナーを目指している人にひとこと	勉強あるのみ。
●昭和27年11月16日生まれ。京都府園部町出身。任天堂㈱情報開発部で「スーパーマリオブラザース」「ゼルダの伝説」などをプロデュースする。	◀ プロフィール ▶	●昭和34年2月23日生まれ。東京都渋谷区出身。現在は㈱ゲームスタジオで活躍中。





○「F1レース」(任天堂・¥3500・ディスク・発売中）ディスクトーナメントも開催中

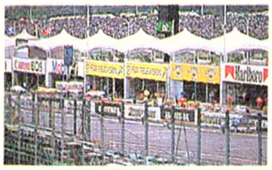
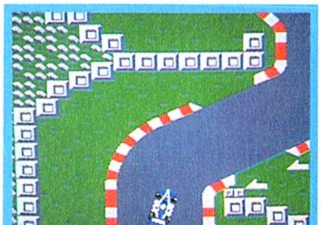






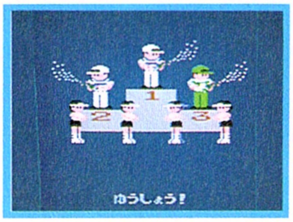


PHOTO:H.Fujimori



強引な結論風まとめ

レースマニアの遠藤氏とそうでない宮本氏。この違いがズバリゲームに出ている気がします。それにタテか？ 上下左右か？ スクロール論議は双方に理ありではないでしょうか。



○「ファミリーサーキット」(ナムコ・¥3900・カセット・12月下旬発売）

NEWS ニュース

PCエンジン、初日品不足



10月30日、とうとう発売されたPCエンジン。発売日に買って、もうドップリはまっちゃってる人もいるんじゃないかな。でもその人はホント幸せな人なんだ。なんたって品不足、品不足。町のオモチャ屋さんではハード2ヶにソフト各2本というのが平均した入荷数。デパートのオモチャ売場でさえも目にした数はほとんどなしといった感じだ。同時発売のソフトが2本しかなかったからか。それにしても、もう少し出荷数を増やしてほしかった。11月30日をずっと待っていた人達のために。

EVENT イベント

ガーディック外伝発表会

アイレムで楽しい発表会を開くぞ! アイレム名人に挑戦!! ゲーム大会。ガーディックの衣裳で撮影会。そして特製のステッカーももらえちゃう。大坂と東京で開催されるので、近くの会場に行ってみようぜっ。次の通りだ。
〈大阪〉11月22日㈱ペリカン上新庄店。11月29日瓜Ｓ破ＳＣダイヤモンドシティ4Ｆポニーランド。12月5日㈱ニシダヤ藤井寺店ダイヤモンドシティ3Ｆ。12月13日㈱西武百貨店八尾店。
〈東京〉12月6日㈱松坂屋上野店。12月6日㈱松屋銀座店。12月13日博品館トイパーク。12月13日東急百貨店日本橋店。12月13日㈱さくらトイスこどもの町店池袋サンシャインシティー
以上の会場で12:00〜4:00の予定で開催。詳しくはテレホンサービス(06)534−1060で聞いてみよう。

PRESENT プレゼント

抽選で300名に当たる!! ランボーグッズパックだ



ファミコンソフト「ランボー」発売を記念して、オリジナルグッズをパックでプレゼントしちゃうぞ! 中身は、オリジナルテレホンカード(50度数)ポストカード、バッヂ、ステッカー、カセットレーベル(3枚組み)、ビニールバッグ(3枚組み)。希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号そして「ランボー」希望と明記して、〒160 東京都新宿区新宿1−16−10 コスモス御苑ビル7F㈱パックインビデオランボープレゼント係迄
しめ切りは、12月22日㈫消印有効。





MUSIC ミュージック

11月21日! アポロンから2枚のFCSレコード



サウンド・ファンタジー・ロマンシアとオリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇バトルミュージックコレクションの2枚がアルバムで発売だ! 共にＣＤ¥3000ＬＰ¥2500全曲譜面付。ロマンシアロゴアイロンプリントや、沙羅曼蛇キャラステッカーなど特典もついてるぞ。ゲームを楽しんだ後は、ハード&ソフトなサウンドにつつまれて余韻を味わおうか。

PRESENT プレゼント



ナムコ商品でペアチケットが3000組プレゼント! さらにHIPPON読者40組に!

ＴＶＣＭや駅のポスター等で、2日に1度は目にする(?)、「スターライトエクスプレス」。もちろん知ってるよね。出演者全員がローラースケートをはいて、歌い踊るスーパー・ミュージカルだ。競技場のアリーナ全体がステージになってド迫力でせまってくるぞ。

★東京公演:昭和62年11月15日〜12月11日　場所:国立代々木競技場第1体育館
■フジテレビジョン開局30周年記念　ニッポン放送開局35周年記念　特別企画
■主催フジサンケイグループ
★大阪公演:昭和62年12月24日〜昭和63年1月10日　場所:大阪城ホール
■関西テレビ放送開局30周年記念 特別企画■主催関西テレビ放送 フジサンケイグループ
●テレホンサービス　東京03―540―1000　大阪06―389―9999
協賛　株式会社ナムコ　　後援　外務省・文化庁・英国大使館



さて、この公演、タイトルを見てもわかるとおり、ナムコの協賛で公開されているんだ。そこでグッドなお知らせ。今、ナムコット全商品に同封されているアンケートハガキの「ご意見・ご希望欄」に赤でスターライト・エクスプレス招待券希望と希望する会場を書いて送る(ただし「小龍馬くん」の場合は商品タッグを官製ハガキに貼って送るよーに)と抽選で3000組(6000名)にチケットが当たってしまうのだ。
しめきり/東京:11月30日(月)　大阪:12月19日(土)(当日消印有効)
さらに、さらに、HIPPON読者には、抽選で40組に、無条件でチケットをプレゼント。ただしこちらは、東京12月5日(土)、6日(日)、大阪12月29日(火)、31日(木)の4日間のみ。希望する人は、官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、希望する日を書いて、
〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 ＪＩＣＣ出版局　ファミコン必勝本編集部　チケットプレゼント係まで送ってね。
しめきり/11月30日(月)当日消印有効
発表は、両プレゼントとも発送をもってかえさせていただきますので、当選者等のお問合せはゴカンベンを。
また会場までの交通費は自己負担になっちゃうから、オサイフと良く相談してから応募しようね。
キミも光ゲンジみたいにスケートで行くなんていうのもキマリそうだぞ!

TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京　毎週金曜日　夜7時〜7時30分

11/20 マイケル道場は「ゲゲゲの鬼太郎2」特集。「つっぱり大相撲」「バーディ・ラッシュ」もあり。

11/27 「極楽遊戯」「ＳＤガンダム」。ハイスコアチャレンジは、ファミリートレーナー大運動会だ!!

ASCII
ASCII CORPORATION

1977–1987 10 おかげさまで10周年

ウィザードリィ【ファミコン版】12月新登場

FROM USA

Wizardry®



ゲームカセット HSP-09　　予価 5,800円
2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
特に13歳以上の青少年にオススメ

襲いかかるモンスター群
3D地下迷宮に眠る
ワードナの魔除けの力とは…。



面白さその1
地下10階にもわたる3D地下迷宮。罠はいたる所で待ち受ける。

面白さその2
キャラクタのレベルアップはレベルが上がるほど難しい。多くの苦難を乗り越えてこそ、君とキャラは一体化する。

面白さその3
100近い多彩なモンスター。攻撃までもが個性豊か。グラフィックも全てがオリジナル。

面白さその4 100種のアイテムの中に幻のアイテムがある。はたして君は、それを手にすることが出来るか!?



スゴさその1
ウィザードリィは1981年、米国で誕生した。当時にこれ程高いレベルのRPGが存在したとはスゴイ！ 後の日本のRPGにも多大な影響を与えた。

スゴさその2
バッテリーバックアップRAMの採用でデータセーブが簡単になった。

スゴさその3
スタッフだって並じゃない。　プログラム：ゲームスタジオ　音楽：羽田健太郎　モンスターデザイン：末弥純　オリジナルシナリオ：A.グリンバーグ　オリジナルプログラム：R.ウッドヘッド



ウィザードリィ関連商品も負けじとバシバシ出るぞ!! 商品は以下の通り。

■メタルフィギュア　㈲青島文化教材社（ファンタジーアドベンチャーシリーズ）細部にわたってリアルに表現したモンスター「ガスドラゴン」他



■ウィザードリィ日記（矢野徹著）やファミコン版ウィザードリィの攻略本など書籍の数々㈱MIA

■そして極めつけはウィザードリィ迫真のサウンドが入ったCDやLP、その名も〝We love Wizardry〞アポロン音楽工業㈱

順次、みんなの前に登場することとなるだろう。お楽しみに!!

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ファン待望の究極野球ソフト

CASSETTE	ナムコ	
	12月下旬	¥3900

プロ野球ファミリースタジアム'87

新メンバーと新チーム。データももちろん最新版！ そんじょそこらの野球ゲームとはちと違うぜ！ つーわけで、ファミスタ'87の発売が待ち遠しいキミのために、必勝本が全選手完全データを一挙大公開!! 永久保存版だぜーっ！

いよいよ現実となった"夢の対決"あれこれ

日本シリーズも大熱戦の末、西武が優勝して幕を閉じた。うーん野球は終わっちゃったし、つまんねーなぁ、なんてなげいてるキミ、ストーブリーグはこの"ファミスタ'87"で盛り上がろう！ データは今年の最新版だし、新チームも加わったからいっそう楽しめるぞ！ 惜しくも日本シリーズで負けた巨人ファンのキミは、ファミスタで勝ってうっぷんをはらすことだってできる。さらに今年のペナントレースでの数々の名勝負だって再現できるわけだっ！ 今回はとっておきの名勝負を誌上で再現しちゃうぜ！

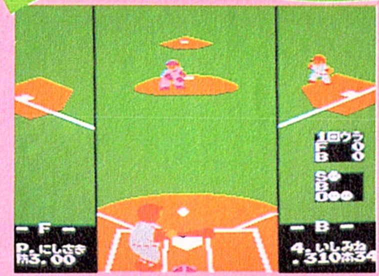
ほうなあVSきいお



本塁打46本のほうなあは要注意!! こいつの前にはランナーを出すな！

スパローズの救世主"ほうなあ"、対するは弱体投手陣の中でひとり気を吐くタイタンズのエース"きいお"。S対Tの試合で、この両者の対決は見どころやりどころだ。1回オモテ、2アウトランナー1、2塁。2ストライクまで追い込んだ"きいお"第3球目、投げました。"ほうなあ"空振り三振です。宿命の元大リーガー対決は"きいお"の勝ち！

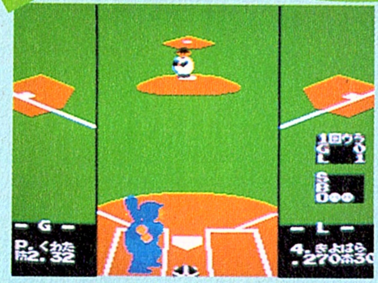
にしさきVSいしみね



いしみねを中心とする元レイルのクリーンナップトリオは破壊力抜群

前回ではレイル最強のスラッガー、"いしみね"がさらにパワーアップした。新チームブラボーズの4番打者として登場だ。一方、新人ながらも"にしさき"はフーズをしょって立つエース。カーブが武器だ。しかし、まだ若いせいかピッチングのあらさが残る。キメの細かい投球が必要だ。B対Fの対決は2人の活躍がキーポイントになるだろう。

K・K対決



えがわに変わってガイアンツのエースとなったくわた。活躍が楽しみ

「3年目のジンクス」という言葉は聞いたことがありません。という"きよはら"。今度こそはライオネルズに勝って日本一になります。という"くわた"。燃える2人の対決は注目の的だ。ともにチームの要となる人物なだけに、この勝負は迫熱するだろう。"くわた"の武器はシュート回転の速球とスライダー。"きよはら"は狙い球を絞ることが大切だ。

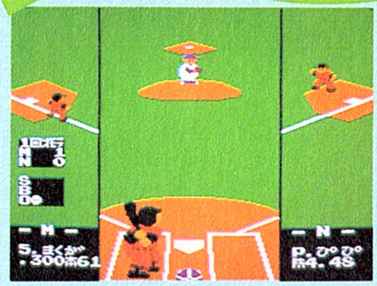
こんどVSG打線



貴重なリリーフこんど。シュートがないだけに配球に工夫が必要だ。

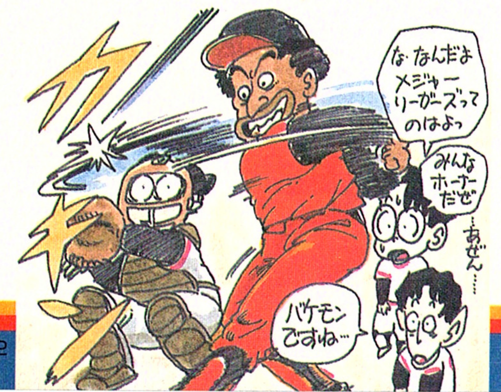
ドラサンズのルーキー"こんど"。速球とカーブを主体にしたピッチングで、ノーヒット・ノーラン達成まであと1人となりました。バッターは好打者"しのすか"2ナッシングと追い込まれております。ピッチャー"こんど"第3球投げました。空振り三振！ ノーヒット・ノーラン達成です！ てな具合にいくかどうか。G対Dは熱い戦いになりそうだ。

ぴぴVSまくが



Mチームには全バッターとも甘い球は禁物。一球一球慎重に投げろ！

優勝候補ナンバー1のメジャーリーガーズ。5番バッターの"まくが"はなんと本塁打61本というすさまじいパワーの持主。新生ナムコスターズは今回も最下位候補ナンバー1。力の差は歴然としている。しかし、ナムコでメジャーリーガーズに勝つ!! これを果たしてこそ、対コンの頂点を極めたといえるわけだ。エース"ぴぴ"の活躍に期待しよう！



ファミスタ'87球団別完全データ表

新生ジャパンリーグは全部で12チーム。メジャーリーガーズとブラボーズが加わってさらにオモシロクなりそうだ。キミのひいきするチームはどう変わったかな。さぁ、全チーム全選手の完全データをじっくり分析してみよう！



M メジャーリーガーズ

チーム打率	.306
チーム本塁打	421

打順	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	ぱけと	右	中	.358	40	14
2	さんど	右	二	.314	18	18
3	すとろう	左	右	.290	36	16
4	かあたあ	右	捕	.286	32	5
5	まくが	右	一	.300	61	6
6	しゅみと	右	三	.320	48	6
7	ばふい	右	左	.320	52	8
8	おすみす	左	遊	.310	2	18
9	投手			.150	0	4
代打	かんせこ	右	外	.270	42	11
代打	りふきん	右	内	.312	32	6
代打	ぐいん	左	外	.360	18	19
代打	まつちん	左	外	.382	40	5

投手 名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
らいあん	右	165	8	6	2	50
すこつと	右	140	7	4	14	40
ばれん	左	135	8	16	14	20
りげと	左	146	5	7	3	20

今回、新しく加わったメジャーリーガーズ。このチームは前作のレイルウエイズ以上の強さを誇る。とにかく打線がハンパじゃない！　チーム打率、本塁打ともに12チーム中ダントツでトップだ！　とくにチーム本塁打数421本はナムコスターズの5倍近くというスゴサ！　投手陣はどうかというと、これまたスゴイ！　エースらいあんはリーグ1の超速球派。リリーフエースのばれんはシュート、フォークが武器の技巧派だ。はっきりいって優勝候補ナンバー1のチーム。ユニフォームもキマッているのだっ！

G ガイアンツ

チーム打率	.271
チーム本塁打	172

打順	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	こまだ	左	左	.266	16	10
2	こうの	右	遊	.262	6	15
3	くろまて	右	中	.308	34	7
4	たつのり	右	三	.302	36	7
5	よしむら	左	右	.320	28	10
6	しのすか	左	二	.324	8	6
7	なかはた	右	一	.314	12	7
8	やまくら	右	捕	.270	20	4
9	投手			.150	0	4
代打	おかさき	左	内	.256	4	8
代打	まつもと	左	外	.266	4	16
代打	にむら	右	外	.240	2	8
代打	かつら	右	外	.248	2	10

投手 名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
くわた	右	145	9	6	6	45
えがわ	右	143	16	3	4	35
すみ	左	130	10	2	2	15
かとり	右	135	4	12	6	15

〝おう〟が抜けた穴を〝たつのり〟、〝よしむら〟の成長でカバーしている。あいかわらず投打のバランスがとれた好チームだ。3、4、5のクリーンナップは自慢できる。そして、前作ではほとんど1順目から交代させられていた〝やまくら〟も今度はかなり頼りになるぞ。あと、前は先発だった〝まつもと〟が代打の切り札になるだろう。衰えはしたが、まだまだ足は使える。

投手陣は新戦力〝くわた〟の加入で全体的にパワーアップした。が、リリーフの〝すみ〟がいまひとつ。守護神〝かとり〟を酷使してガンバロウ！

L ライオネルズ

チーム打率	.258
チーム本塁打	168

打順	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	いしげ	右	三	.284	20	14
2	よしたけ	左	右	.276	6	14
3	あきやま	右	中	.254	44	16
4	きよはら	右	一	.270	30	8
5	ふこひち	左	左	.254	18	6
6	いとう	右	捕	.258	12	12
7	つじ	右	二	.266	4	16
8	たなべ	右	遊	.240	6	8
9	投手			.150	0	4
代打	ひろはし	右	外	.292	4	12
代打	あべ	左	外	.284	10	6
代打	かなもり	左	外	.272	6	12
代打	とましの	右	外	.256	8	10

投手 名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
くどう	左	145	14	4	5	45
ひかしお	右	140	12	12	5	40
かく	右	158	9	7	5	15
わたなへ	右	148	9	2	10	15

個人的にパワーアップした選手は、〝あきやま〟。打率は低いが、本塁打が44本と日本人選手ではナンバー1。この3番〝あきやま〟と4番〝きよはら〟のAK砲が火を吹いてくれれば、ライオネルズは強いぞ。この2人の活躍がポイントだ。足の速い選手が多いのもうれしい。機動力を生かそう。

投手陣の顔ぶれは変わっていない。しかし、先発にまわった〝くどう〟はカーブ、シュートのキレが以前より鋭さを増し、さらに球のスピードもアップした。技巧派の〝ひかしお〟速球派の〝かく〟、〝わたなへ〟も頼もしい！

C カーズ

チーム打率	.263
チーム本塁打	162

打順	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	しょうた	左	二	.302	2	17
2	やまさき	左	右	.300	10	15
3	よしひこ	左	遊	.284	16	18
4	こばや	左	一	.292	24	8
5	なかしま	左	中	.290	16	14
6	きぬかさ	右	三	.258	22	8
7	らんす	左	左	.234	38	6
8	たつかわ	右	捕	.266	8	5
9	投手			.150	0	4
代打	にしだ	左	内	.264	4	4
代打	じょん	右	内	.292	6	6
代打	おさない	左	内	.242	14	10
代打	おがわ	右	外	.250	2	9

投手 名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
きたへふ	右	140	12	10	6	40
おおの	左	140	10	4	8	35
かわはた	右	148	6	5	10	15
つだ	右	152	3	6	14	15

1～3番の俊速トリオで走りまくり、〝こばや〟、〝なかしま〟のヒットで走者を返し、助っ人〝らんす〟の1発でトドメを刺す。という具合にいけば、ラク勝なんだけど。戦力的には、〝こうじ〟が抜けたが、〝こばや〟の成長と〝らんす〟の加入で打線に厚みが出た。が、迫力はいまひとつ。

投手陣は層が厚く、とくにストッパーの〝つだ〟は以前の〝つだ〟と比べて大幅に力を増した。先発組の〝きたへふ〟、〝おおの〟も健在だ。〝かわくち〟に代って入った〝かわはた〟もフォークが武器の速球派でグッド！



ファミスタ'87

メジャーがダントツの強さを誇り それを追うのがガイアンツ、ブラボーズ、ドラサンズの３チームだっ！

B ブラボーズ

チーム打率 .268
チーム本塁打 176

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	ふくもと	左	中	284	8	15
2	ふくら	右	二	286	10	13
3	ぶうま	右	一	332	38	4
4	いしみね	右	右	310	34	7
5	まつなか	左	三	300	16	15
6	みのだ	右	左	266	18	13
7	ふじた	右	捕	240	14	6
8	ゆみおか	右	遊	250	6	14
9	投手			.150	0	4
代打	くまの	左	外	.286	12	13
代打	ふじい	左	外	.268	8	10
代打	たかはし	右	内	.270	8	8
代打	もとにし	右	内	.244	4	12

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	やまおき	右	144	9	8	6	45
投手	やまだ	右	138	8	10	11	35
投手	ほしの	左	138	14	6	6	15
投手	ふるみそ	右	138	8	4	2	15

レイルウェイズから独立したブラボーズ。新チームの誕生だ。実力の方は〝ぶうま〟、〝いしみね〟、〝やまだ〟ほか元Rの主力選手が６人もいるだけになかなかのモノ。投打のバランスがとれた好チームだ。４番〝いしみね〟はR時代より、さらにパワーアップして不動の４番に成長した。３、４番の破壊力はスゴイものがあるぞ。

投手陣も層が厚く、名球会選手〝やまだ〟は健在だ。エース〝やまおき〟も速球、変化球ともにすぐれ、信頼できるピッチャーだ。継投策をミスらなければそうは打たれないだろう。

D ドラサンズ

チーム打率 .258
チーム本塁打 192

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	ひこの	右	中	.262	12	13
2	にむら	右	二	.262	10	9
3	げいり	左	一	.306	32	7
4	おちあい	右	三	.350	42	6
5	うの	右	遊	.272	32	10
6	ひらの	左	左	.276	8	17
7	なかお	右	捕	.274	16	13
8	かわまた	左	右	.272	12	5
9	投手			.150	0	4
代打	おおしま	右	外	.254	20	6
代打	いわもと	右	内	.228	2	13
代打	とよだ	右	外	.224	2	8
代打	こまつさ	右	内	.222	4	10

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	こまつ	右	150	11	5	8	45
投手	すきもと	左	140	13	5	5	35
投手	こんど	左	150	10	2	5	15
投手	かく	右	148	9	5	10	15

ドラサンズほど強くなったチームはない！ 主砲〝おちあい〟を中心とするクリーンナップは、メジャーリーガーズに次ぐ爆発力だ。新生１、２番コンビが出塁すれば、大量点を狙えるぞ。ベテラン〝おおしま〟は１発を打てる貴重なピンチヒッター。８番〝かわまた〟に代えて先発で使うのもいいかも。

〝うししま〟の抜けたリリーフ陣は〝かく〟と〝こんど〟でカバー。エース〝こまつ〟は球威も増して絶好調だ。ってなんかいいことづくめだけど、ホント優勝は十分に狙えるチームだね！ ドラサンズファンにはウレシイ限り。

F フーズフーズ

チーム打率 .270
チーム本塁打 162

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	しらい	左	二	258	12	14
2	よこた	左	中	292	10	14
3	たかさわ	右	右	295	14	15
4	ぶりゆ	右	左	310	28	7
5	ふるや	右	三	286	22	14
6	りい	左	一	.294	18	5
7	たむら	右	捕	.276	12	6
8	みすかみ	右	遊	.256	10	13
9	投手			.150	0	4
代打	おかじ	左	外	.284	8	6
代打	ふるかわ	右	外	.257	16	12
代打	しまだ	左	外	.270	8	16
代打	にしむら	左	内	.276	4	18

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	にしさき	右	143	10	2	4	40
投手	そう	右	145	8	7	8	40
投手	まつうら	右	140	12	5	3	15
投手	うししま	右	145	9	5	14	15

〝おちあい〟が抜け、〝りい〟、〝ふるや〟がパワーダウン。強力打線が売りものだったフーズフーズが一転して弱体打線に。ただひとり、４番の〝ぶりゆ〟だけが多少頼りになる程度だ。ただ、足の速い選手がそろっているので機動力でかき回すのが得策だろう。元１、２番の俊足コンビ、〝にしむら〟と〝しまだ〟も先発で使いたいね。

守りの方は、ドラサンズから移籍した〝うししま〟が押さえの切り札に。こいつは頼りになる。先発陣の〝にしさき〟、〝そう〟がふんばれば、なんとか相手打線を封じ込めるだろう。

S スパローズ

チーム打率 .267
チーム本塁打 192

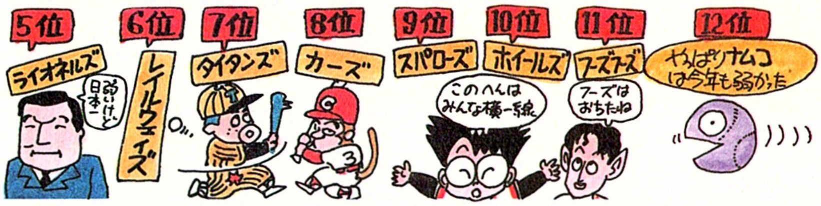
	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	あらい	左	中	.292	12	11
2	しぶい	右	二	.238	8	14
3	すきうら	左	左	.290	24	7
4	ほうなあ	右	三	.342	46	7
5	れおん	右	一	.304	26	5
6	ひろさわ	右	右	.266	18	9
7	やえかし	右	捕	.274	10	3
8	いけやま	右	遊	.252	12	8
9	投手			.150	0	4
代打	わかまつ	左	外	.288	12	6
代打	おがわ	右	外	.250	12	6
代打	すみ	右	内	.244	10	10
代打	さくらい	右	内	.276	2	8

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	いとう	右	135	9	4	2	40
投手	おばな	右	135	8	4	3	35
投手	やの	左	140	8	3	2	15
投手	たかの	右	150	10	2	9	15

なんと言っても赤鬼〝ほうなあ〟の加入は大きい。前に走者が出れば、相手ピッチャーにとってはかなりのプレッシャーだろう。〝ほうなあ〟を軸とするクリーンナップの破壊力もなかなかのものだ。投手陣は、〝たかの〟がリリーフエースにまわり、短い回なら速球とフォークを武器に十分いける。新戦力の〝いとう〟、〝おばな〟、〝やの〟の３人は、はっきり言って当てにできない。弱体投手陣をキミのうまいピッチングと、打線の活躍でカバーしよう！ 全体的な力としては、ほとんどカスだった前チームよりレベルアップしてる！

球団別完全データ表

データを徹底分析して、代打の使い方や投手リレーなど、作戦をねろう！　ファミスタでは監督業も重要なキーポイントなのだっ！



R レイルウェイズ

チーム打率 .270
チーム本塁打 194

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	おおいし	右	二	.282	12	17
2	あらい	左	中	.328	14	13
3	やまもと	左	左	.268	16	12
4	かどた	左	右	.302	30	4
5	でひす	右	一	.334	26	8
6	むらかみ	右	遊	.248	14	9
7	こうの	右	三	.282	6	14
8	やました	右	捕	.212	6	7
9	投手			150	0	4
代打	おぐり	左	外	298	26	7
代打	かとう	左	外	.274	14	5
代打	すずき	右	外	254	20	10
代打	ささき	左	外	.280	10	16

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	ふしもと	右	141	12	7	2	40
投手	あわの	左	145	10	4	3	40
投手	やまたか	右	140	10	7	7	15
投手	いのうえ	右	142	6	6	6	15

主力選手がドーンとブラボーズに持ってかれてしまったレイルウェイズ。かつて、最強のパワーを誇った強力打線がなりをひそめ、どちらかというと守りのチームに変身したという感じ。

メンバーを一新した投手陣は、つぶぞろい。完ペキな投手リレーを展開すればそうは打たれないぞ。新人〝あわの〟は左の本格派。エース〝ふしもと〟は、変化球のキレが抜群だ。

打撃陣は〝かどた〟、〝でひす〟が頼り。3番〝やまもと〟に代えて、〝おぐり〟を入れるってのも手だ。1番〝おおいし〟が出れば得点につながるぞ！

W ホイールズ

チーム打率 .263
チーム本塁打 146

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	ゆたか	左	二	.304	12	17
2	たかはし	左	遊	.238	2	15
3	やしき	左	中	.294	10	19
4	ぽんせ	右	右	.312	34	12
5	かたひら	左	一	.300	16	5
6	あどち	左	左	.258	24	10
7	やました	右	三	.244	6	5
8	わかな	右	補	.282	4	3
9	投手			.150	0	4
代打	たしろ	右	内	.256	20	4
代打	おおの	右	内	.242	10	8
代打	いけのう	右	内	.272	4	8
代打	ひろかす	左	外	.272	4	17

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	えんど	右	143	11	3	14	45
投手	にうら	左	140	12	7	8	35
投手	なかやま	右	145	8	2	2	15
投手	さいとう	右	143	12	6	10	15

〝ぽんせ〟がパワーアップした。看板のスーパーカートリオも顔ぶれが変わったが健在だ。1〜3番でかき回し主砲〝ぽんせ〟で得点するというパターンは前と変わらない。7番に〝たしろ〟、8番に〝ひろかす〟を起用すれば打線も厚みが増すだろう。しかし、他チームと比べて破壊力に欠けている。

〝かけはた〟に代わって先発陣に入った〝にうら〟が良い。カーブ、シュート、フォークともに3拍子そろった技巧派だ。リリーフの新顔〝なかやま〟はあまりさえないので、ワンポイントとして使うのがいいだろう。

T タイタンズ

チーム打率 .257
チーム本塁打 172

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	まゆみ	右	左	.290	26	12
2	きたむら	右	中	.248	8	13
3	ばあす	左	一	.332	44	5
4	かけふ	左	三	.278	26	6
5	おかだ	右	二	.280	22	8
6	さの	右	右	.268	12	6
7	ひらた	右	遊	.270	4	8
8	きど	右	捕	.232	6	6
9	投手			150	0	4
代打	なかさき	左	外	.262	6	7
代打	たお	左	外	.240	10	11
代打	とまり	右	外	.256	4	10
代打	やぎ	右	内	.232	4	15

	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	きいお	右	144	10	6	10	40
投手	なかだ	左	140	7	5	6	35
投手	いのまた	左	135	7	4	4	15
投手	なかにし	右	140	12	6	3	15

スターティングメンバーを見てみると、2番〝きたむら〟以外はまったく変わってない。みんなの予想通り、今度のタイタンズはパワーダウンした。が、先頭バッターの〝まゆみ〟は脅威だし、〝ばあす〟のパワーはものすごい。〝かけふ〟や〝おかだ〟だってまだまだ打つぞ。代打陣では、足の速い〝やぎ〟が新戦力だ。

投手陣は大きく変わった。エースの〝きいお〟は頼りになる。〝なかだ〟と〝いのまた〟は左ということで貴重な存在だが、たいしたピッチャーではない。

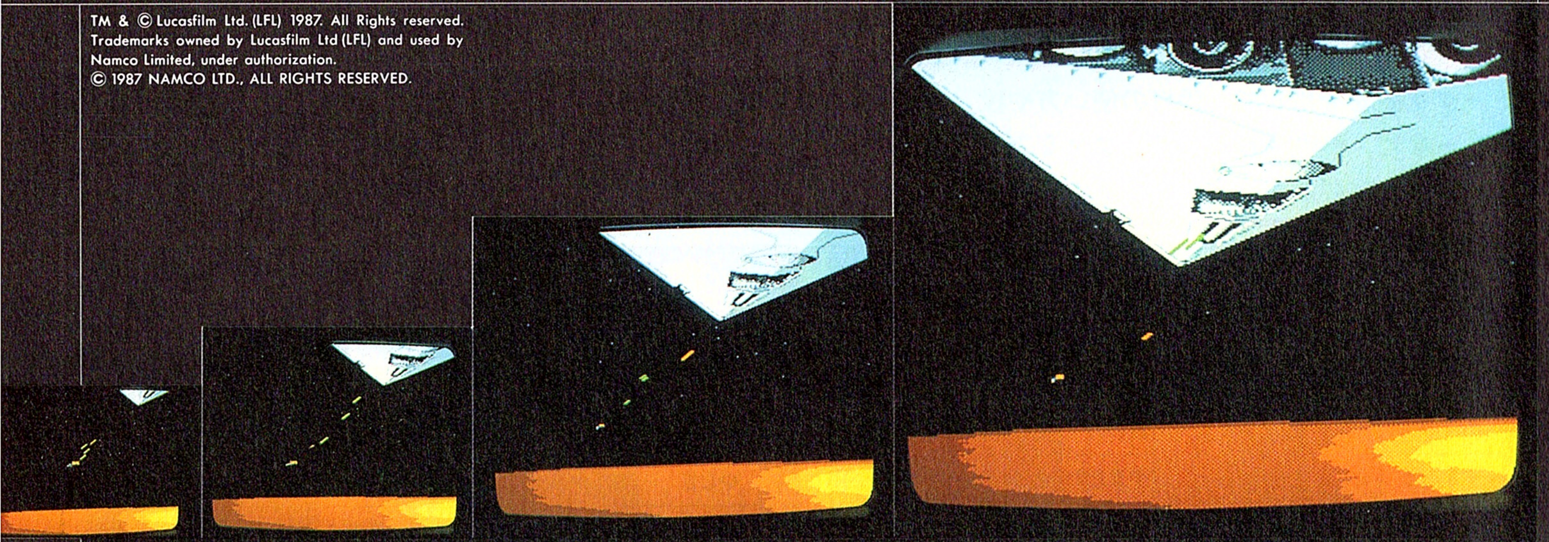
N ナムコスターズ

チーム打率 .259
チーム本塁打 86

	名前	打	守備	打率	本塁打	走力
1	ぴの	左	中	.260	2	22
2	るうく	右	二	.250	2	12
3	たろすけ	右	三	.290	10	6
4	ぱつく	右	一	.300	20	3
5	かけきよ	左	右	.280	10	10
6	にやむこ	右	捕	.280	12	2
7	ぎる	右	遊	.265	4	8
8	さんま	右	左	.245	2	14
9	投手			.150	0	4
代打	ぶうか	右	内	.280	8	1
代打	あむる	左	外	.260	10	4
代打	まつぴ	左	外	.260	2	14
代打	かにかに	右	内	.250	4	8

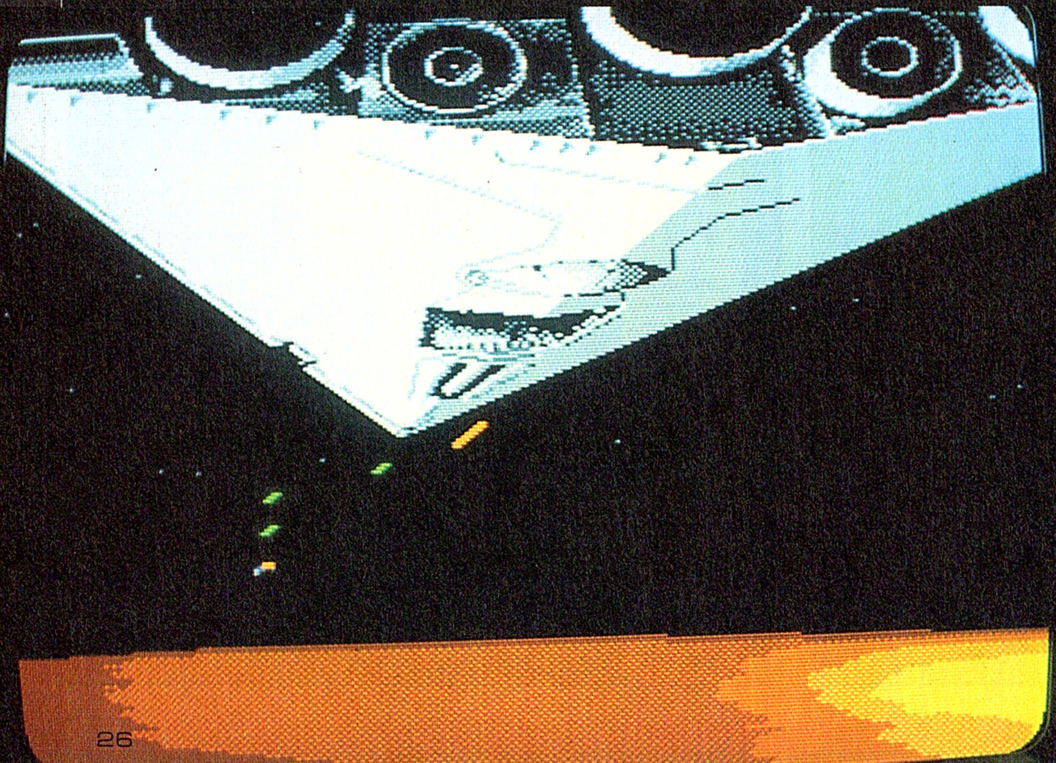
	名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
投手	ぴぴ	左	150	8	3	1	40
投手	せひうす	右	135	6	6	9	35
投手	ぼすこ	右	130	11	6	2	15
投手	きやらか	左	138	14	14	0	15

新生ナムコスターズは、新しい顔ぶれが続々登場。「スターウォーズ」の〝るうく〟。「さんまの名探偵」にでてくる〝さんま〟や〝かにかに〟など6人の選手が加わった。チームの強さはあいかわらず。ほとんどパワーアップしていない。先頭バッターの〝ぴの〟の活躍が勝負のカギをにぎるだろう。なんといってもリーグ1の俊足の持主。〝ぴの〟が出塁すれば、ヒット1本でラクに得点できるぞ。投手陣の顔ぶれは前回と同じ。フォークが武器の〝せひうす〟や技巧派〝きゃらか〟の投手力はなかなかのものだ。



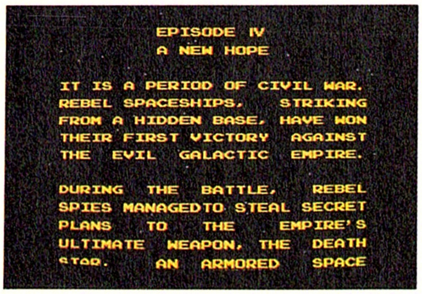


スターウォーズ



宇宙とは、
人類に残された数少ない想像の宝庫。
果てしなく広くて、
未知にあふれる無限大のおもちゃ箱だ。
スターウォーズ。
その名こそ、「戦争」を意味し、
戦いのスペクタクルを連想するが、
じつは、友情と親愛と勇気の物語でもある。
そのスターウォーズがファミコンになった。
今度は想像ではなく、実体験で、
宇宙を楽しんでくれということだ。
ここに並んだのはゲームのタイトル画面。
映画の興奮を呼びさますに十分な幕開けだ。

CASSETTE	ナムコ
	12月4日発売
	¥4900





ルークと帝国軍の宿命戦争

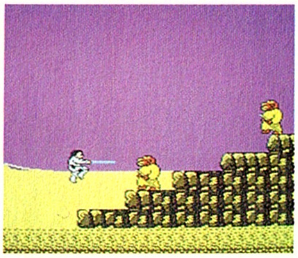
昔むかし、はるか彼方の銀河系で、凶悪な銀河帝国軍の圧政に耐えかねた人々が反乱をくわだてた。激戦のさなか、レイア姫やハン・ソロたちをはじめとする反乱軍のリーダーたちは、次々とダースベイダーの掌中に落ちてしまう。仲間を救わなくてはいけない！　ルークは単身、帝国軍に戦いを挑んだ。

全13ステージ。スペースオペラの名にふさわしき戦いの数々

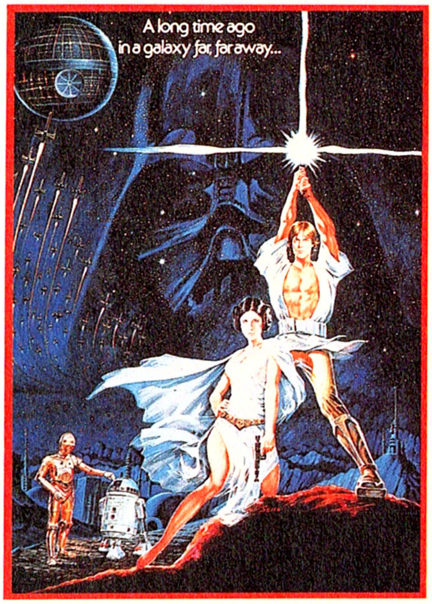
基本はルークのアクション

では、さっそくスターウォーズのゲーム各シーンを紹介していこう。

ルークはライトセーバー（剣）を武器に、敵と戦い仲間を救出するのが目的だ。したがって1、3、5……の奇数面では、仲間の居どころをつきとめ、ボスキャラクターを倒すのが最大の任務。

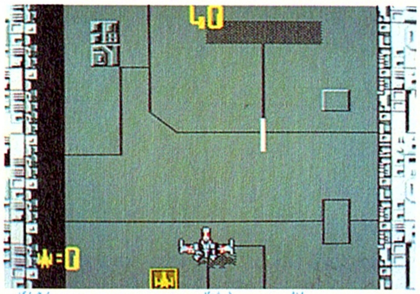


◀ルークを真横から見た面構成のアクション面。タテスクロールのシーンもある。Aボタンでジャンプ。Bボタンで武器使用



タテスクロールもある

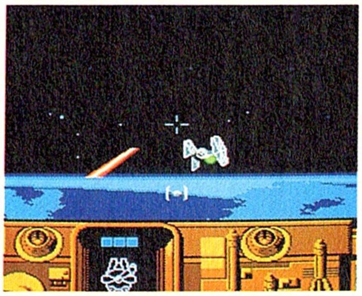
そして、最終13面はデススター内部。敵や障害物を避けながら、敵陣の奥深くに侵攻するスピーディーなタテスクロールのシーンだ。この面は、シューティングというよりも機敏さを要求されるタイムトライアルといえる。



▲原作のラストシーンの「秒読み」を思わせるタイムトライアル。画面上の数字がルークに残された時間だ

期待通りの3Dシーン

つづいて、2・4・6……の偶数面では、次の惑星への移動シーンとなる。いわゆる、3Dシューティングの場面だ。Bボタンでビーム砲の発射、Aボタンでバリアの装着（3回まで使用可）ができる。一定数の敵を撃破すればラウンドクリア。クリア後は自動的に惑星に着陸し、再び横スクロール面になる。



◀敵機が遠くにいるうちから照準を合わせてしまえばしめたもの

▲登場キャラクター——宇宙を彩るビッグスターたち



ルーク・スカイウォーカー
砂漠の惑星タトゥーイン出身。数々の仲間と出会い、ともに帝国軍と戦う勇敢な青年。剣使いと小型機の曲乗りは子供の頃から得意だった



C-3PO
人間型の600万語を操る通訳ロボット。



ベンケノビ
フォースの使い方を伝授する元戦士



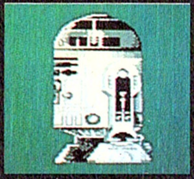
ハン・ソロ船長
宇宙の一匹狼的存在。優秀なパイロットだ



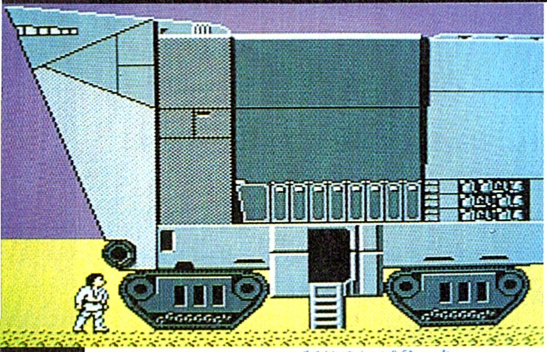
チューバッカ
ハン・ソロのパートナーで怪力の持ち主



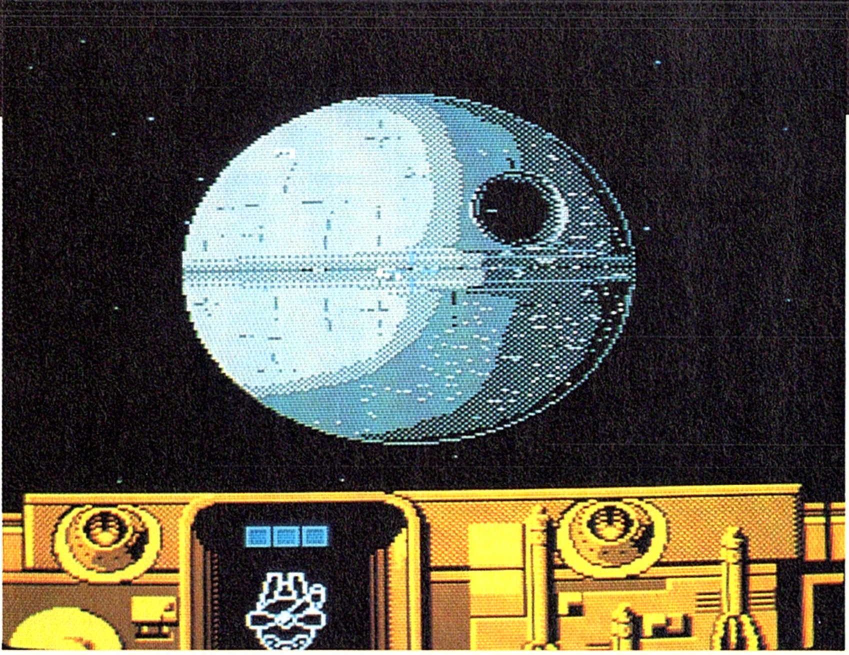
レイア・オーガナ姫
帝国軍に幽閉された反乱軍のリーダー



R2D2
どんな物でも修理できる万能ロボット

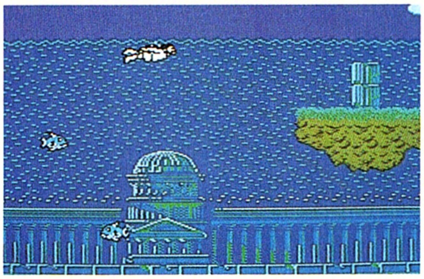


▲砂漠を移動するロボット護送車輌。入口の向こうは？

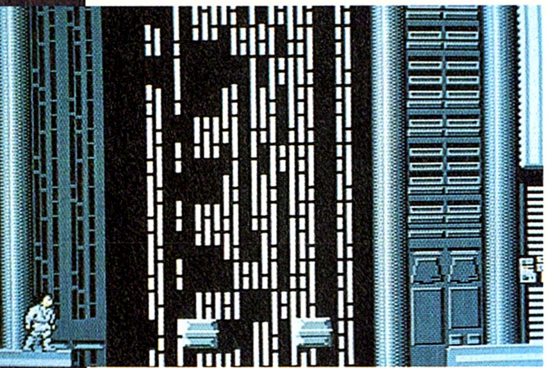


◀帝国軍の巨大要塞デススター。大型攻撃には強いが意外な弱点が……

▼時間内にデススターを破壊せよ。これぞクライマックス。フォースの守りあれ

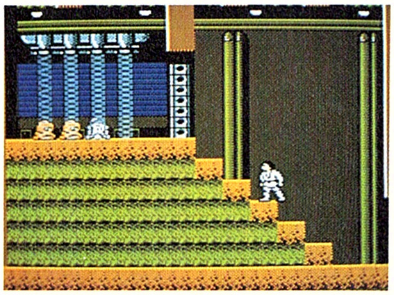


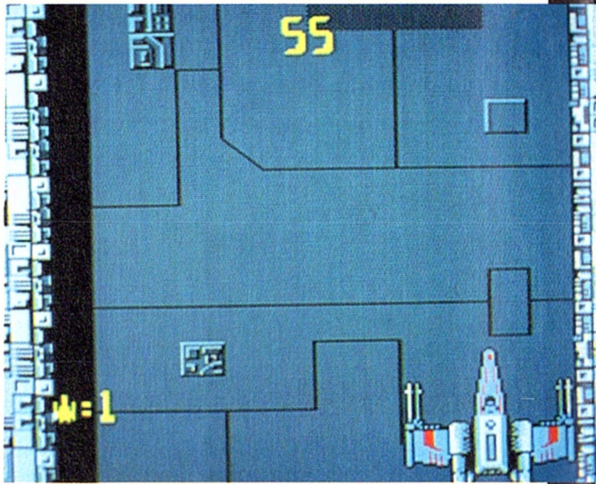
◀氷の惑星の異名をもつイスカロン内部。ルークは泳ぎながら敵陣を行く。C3P0救出がこのステージの目的



◀デススター内部はモノトーンのグラフィックで迫る

▼R2D2だ。助けた仲間はあとでヒントをくれる

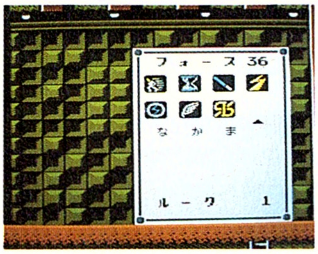




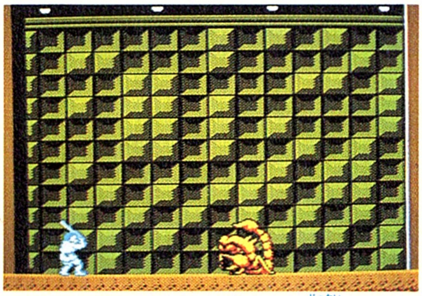
宇宙の騎士道、スターウォーズ。このシーンを見逃すべからず

ルーク。フォースを使え

ルークが敵を倒すか、特定の石を破壊すると、フォース（理力）と呼ばれる青いアイテムが出現する。大きさによって値が異なるが、全部集めるのが鉄則だ。フォースさえあれば、移動、攻撃、防御とも格段とパワーアップする。ただしフォース値が消費されるので、補給と残量には常に気を配らなくてはならない。



▶フォースが「5」増えることに新しい能力を修得。フォースがあることを忘れるな！



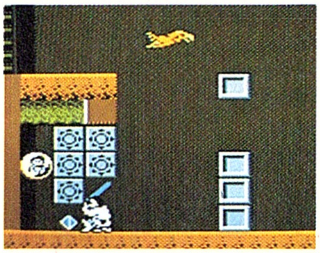
▲ステージ1のボス。サソリベイダーの実体だ

それは幻影にすぎない

ルークが人質になった仲間を発見したとしても、各エリアのボスを倒さないことには救出不可能だ。まずはボス退治から！　ところでボスはみなダースベイダーの姿で現れるが実は幻影にすぎないということを知っておこう。

アイテムが心の救いだ

戦いの途中には、特殊アイテムがいくつか配置されている。種類は飛び道具として有効なレーザーガン、敵を倒しながら瞬時のうちに移動できるランドスピーダー、それに1upの3つだ。ただし、見つかりにくい場所やルークにとって危険な場所に置かれていることが多いので慎重をかさねて。

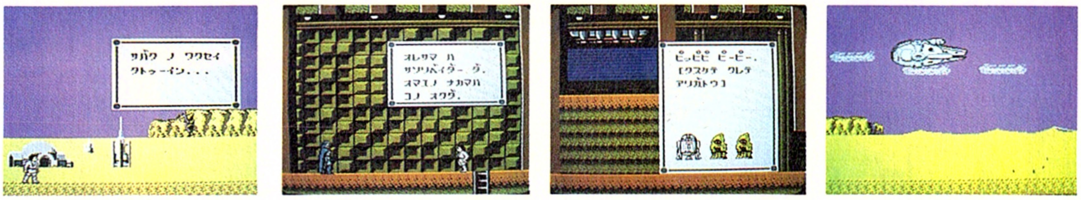


◀石を崩してみると、1upのアイテムを発見。ときには、遠回りしてみるのもいいかもしれない

「父は立派な戦士だった」オビワンの言葉を信じて、ルークは戦う

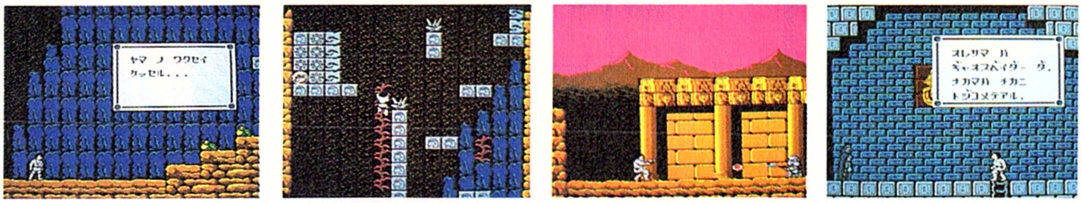
1.タトゥーイン

R2D2を救出したら、ランドスピーダーに乗って脱出だ。フォースをここで貯めておくこと。



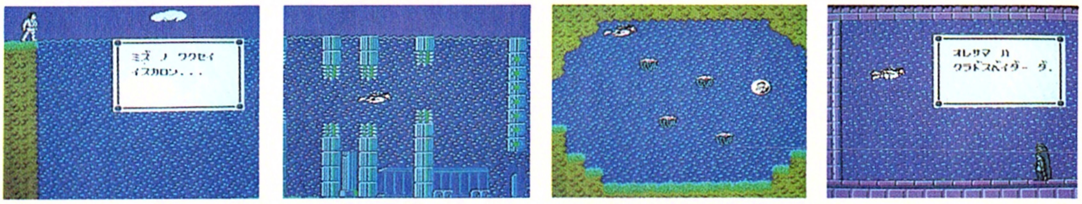
3.ケッセル

ここは下に落ちるとミスになってしまう危険地帯の連続だ。レーザーガンをぜひとも装備したい。



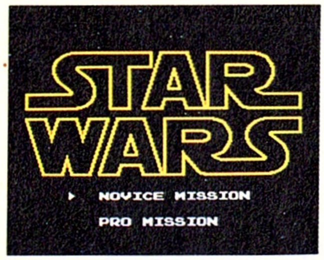
5.イスカロン

水中でのルークの操作は慣性がつくのでデリケートに。ボスの居場所もわかりにくい難所だ。

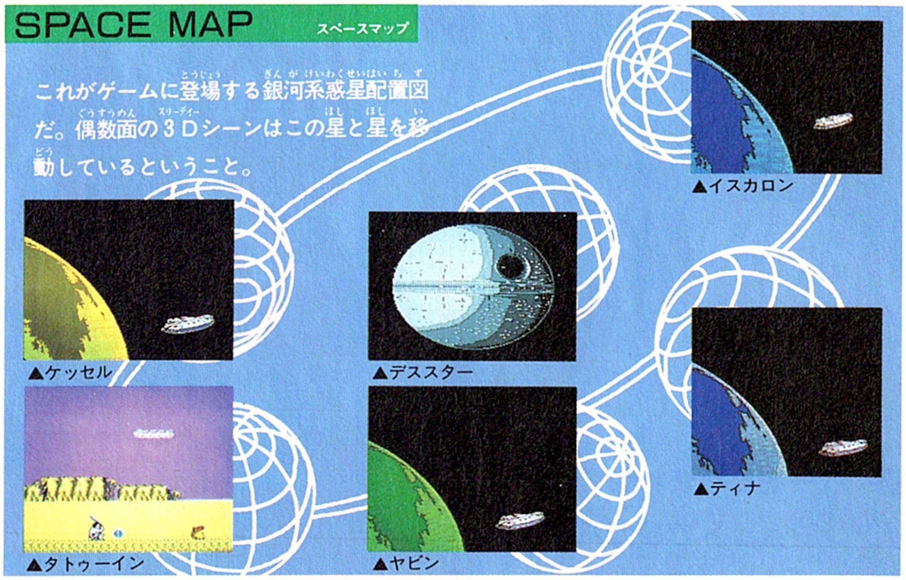


2つのミッションについて

スターウォーズは、ゲームを始める前に、NOVICE MISSION（初級者用）かPRO MISSION（上級者用）の選択をすることができる。敵の強さや、出現するフォースの設定がこの2つは異なっているのだ。それからゲームをクリアするとプレイに費やした時間が表示される。だから一度と言わずに最短をめざして何度でもクリアしてしまおう。

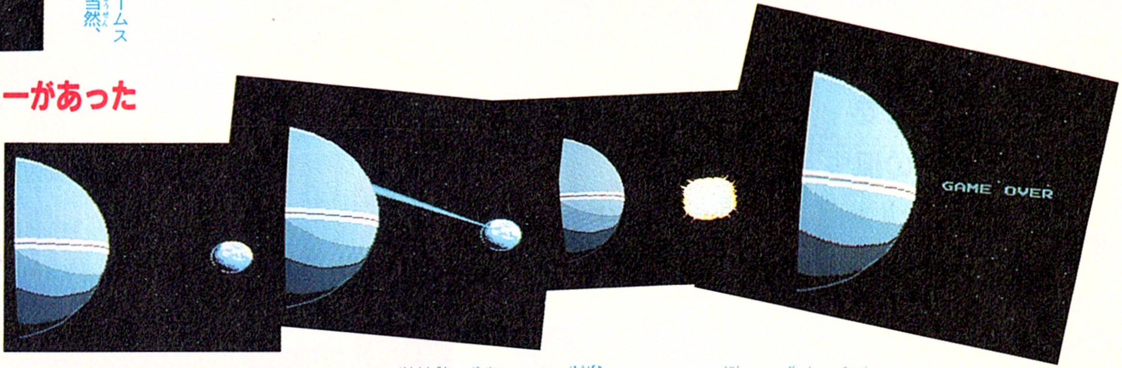


◀ミッションの選択はゲームスタート時に可能。まずは当然、ノービスからスタートだ。



㊙コンティニューがあった

やり方は、GAMEOVER表示中に✚の上とAボタンを8回押せばOK。ただしフォースが30以上という条件だ。では成功を祈る。



▲デススターが反乱軍の母星ヤビンを砲撃！くやしいけど美しいGAME OVERのシーン



トーナメント、ストローク、
マッチゲームが楽しめる、
ゴルフ倶楽部
バーディ・ラッシュ
お待ちかね
うーん‥‥、123YARDSね。
5Iで だいじょうぶだとおもうわ。
でも かぜはどうかしら?
1H
PAR4
444Y
ゴルフゲーム
ドライバーをふりまわせ！
アイアンショットでリカバリー。
強豪ひしめくトーナメント、
ラッシュ、ラッシュ、
バーディ・ラッシュで
グリーンヒーローの誕生だ!!
12月上旬新登場！
希望小売価格 5,500円
(ROMカセット)
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
リンゴ爆弾を武器に
ドナルドが大活躍!!
SCORE
TIME
アクションゲーム
ドナルドランド
昭和63年2月上旬発売予定（ROMカセット）

せ! 寒さなんか吹きとばせ!
データイーストのゲームラッシュ!!



静かなクリスマスを…、
にぎやかなクリスマスを…、
あなたに贈ります、みんなに贈ります。
クリスマスカード、

サンタクロースの宝箱

クリスマスカードに……。



あなたに贈るメッセージ&ミュージック。
ディスクカードがクリスマスカードになっちゃった。

パーティ・グッズに……。



みんなでワイワイ、
クリスマス。
4つのゲームでにぎやかパーティ。

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

12月上旬発売予定
希望小売価格 3,300円

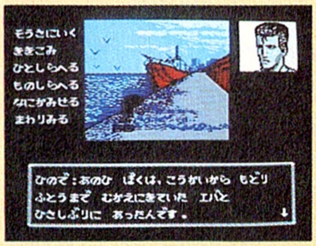


探偵 神宮寺三郎

横浜港連続殺人事件

横浜港に浮かんだ謎の女性死体!?
忽然と姿を消した婚約者…?

横浜の街を舞台に
次々と起こる
殺人事件。



画面は一部開発中のものです。

忍びよる魔の手に、探偵神宮寺三郎が挑む!!

昭和63年2月中旬発売予定
(ROMカセット)

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル TEL.03-332-1875



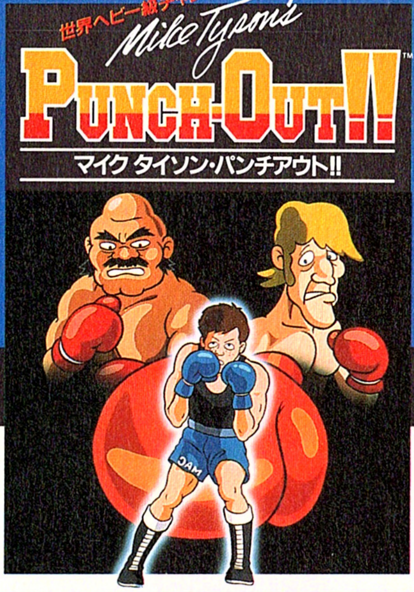
アタマを科学する
JALECO
JF-16
宇宙船コスモキャリア!
ファミリーコンピュータ用カセット
好評発売中 ¥4,900
宇宙が戦場、頭脳が武器だ。
1999年。月が地球に衝突するまで、あと半年。太陽系内を飛ぶ探査機が、謎の宇宙船団によるしわざであることをキャッチした。7つの惑星に隠された超兵器の6つのパーツを捜し出し、敵の本拠地惑星型要塞バトルスターを破壊せよ。3機のコマンドスーツを搭載した、コスモキャリアを操縦するのは、キミだ!
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 © 1987 JALECO LTD.
株式会社 ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081
ファミリーコンピュータ用カセット
エスパ冒険隊
魔王の砦
JF-15 ¥5,300 元気に発売中!

HOT GAME SCANNER

THE FIGHTING
FAMI-COM. MAGAZINE
1987.

TV画面の奥には、新作ゲームがいっぱい詰まっているんだ。スキャナーを通して見ると……。あっ見える見えるっ!! もっと近づいて見よう!!

最新ソフト徹底紹介



マイク タイソン・パンチアウト!!

任天堂	カセット
11月21日発売	
¥5,500	

文／ターミネーター辻

コントローラーが火を吹くゲームだぜ！

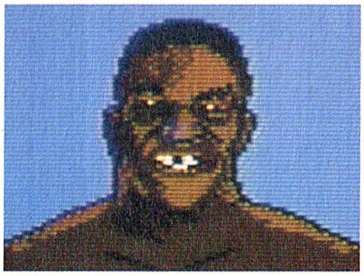
ニューヨーク。ブロンクスに住む、ケンカが好きな17才の若者ＬＩＴＴＬＥ・ＭＡＣと、その昔、アメリカ・ヘビー級のハードパンチャーだったが、今では酒びたりの毎日を送っているＤＯＣ・ＬＯＵＩＳ。ある日、街で彼らは出会い、そして、そこから全ては始まった。ＤＯＣはＭＡＣに、ボクシングの全てを教えこみ、栄光の勝利をめざす！

PUNCH OUTはハードな男のゲームだぜ!!

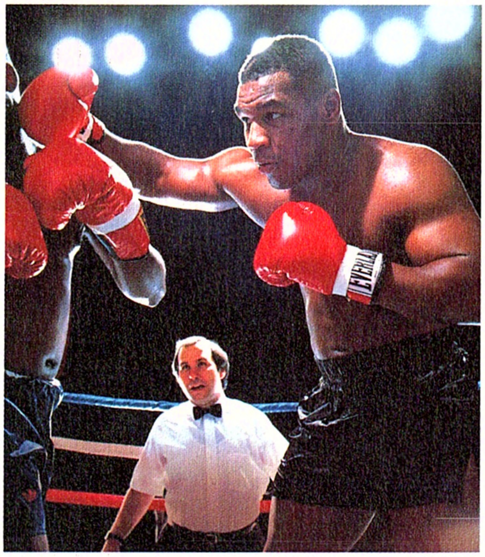
ど一も最近は、軟弱なゲームが多くて、いささか欲求不満気味だったんだよなあ。やってて、こう、思わずコントローラーをこわしそうになるくらい、熱が入るというか、血が燃えたぎってしまうような、そんなホットなモノに、トンとお目にかかって無かったもんだからねー。ところがだっ！ ついに出てきてくれました！ 「マイクタイソン・パンチアウト!!」 うれしーじゃねーかよ！ こういうハードな男のゲームは、オレみたいなヤツにはピッタリだね。さて、このゲーム、どういうふうにホットかというと、まず主人公であるＬＩＴＴＬＥ・ＭＡＣ。その名の通り体は小さいけど、おまえ達の指さばきひとつで、どんなにでかい相手もイチコロだぜ！ そして、そのおまえ達のテクニックをいかすのが、豊富な攻撃パターンだ。左右の顔面パンチや、左右ボディブロー、両手を使ってのブロックや、ダッキング（身を低くして敵の攻撃をかわすこと）、左右へのスウェーはモチロンのコト、そして必殺武器はジャンプしながらくり出す、強力アッパーカットだ！ 次に、試合モードの写真を見てくれ。画面の左上に、ハートと星があって、その横に数字が出てるだろう？ ハートの方は、ファイティングスピリットといって、この数字が０になると、パンチが打てなくなってしまうんだ。敵にパンチをくらうと、ハートが３つ減ってしまうから気をつけろ！ 星の方は、アッパースターといって、星の数だけ必殺アッパーカットが打てるってワケさ。これは、敵に有効なダメージをあたえると、１つずつ増えていくんだぜ。それからこのゲームの新しいところは、インターバルの時に、セコンドのＤＯＣが敵を倒すための、ヒントを教えてくれるってコトだろうね。さあ熱くなろうぜっ！



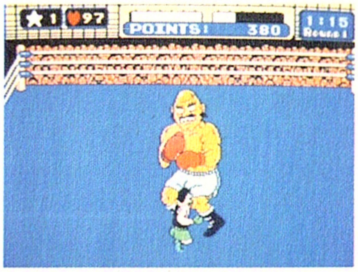
◀これがＭＡＣとＤＯＣの、黄金コンビだ！ これから２人で力を合わせて栄光をつかむんだ！



▶なんたって最後の敵はマイク・タイソン。顔を見たぐらいでビビッちゃだめ!!



▶最後に戦う相手、こいつがウワサの、ＭＩＫＥ・ＴＹＳＯＮだ！ 無敗を誇る世界チャンピオン。

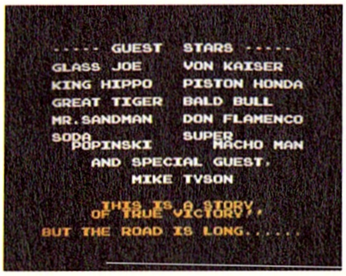




◀インターバルになると、ＭＡＣがイロイロとヒントをくれる。でもたまには、こーゆーギャグも！

これがマイナーサーキットのボクサーだ!!

さあ、これからMACが戦っていく、強者ぞろいのボクサーを紹介しよう！ まずマイナーサーキットのボクサーが、3人。次にメジャーサーキットのボクサーが、4人。そして、今回はチョット紹介できないんだけど、マイナー、メジャーを勝ち進んでいくと、ワールドサーキットになって、そこに7人の強豪ボクサー達がいる。ワールドには、あのMIKE・TYSONも待ってるぜ！



GLASS JOE



「GLASS・JOE」、通称「フランスのガラスあご」。WVBAマイナーサーキット、ランキング2位。とりあえず最初はコイツと対戦する。このボクサーは、年齢が38歳っていうこともあってか、動きがトロくて戦いやすいヤツだ。まあ、最初だから、軽くウデ慣らしのつもりで。

1-99 1KO
"PROFILE"
FROM PARIS, FRANCE
AGE: 38
WEIGHT:110

VON KAISER



「VON・KAISER」、通称「ドイツの鋼鉄マシーン」。WVBAマイナーサーキット、ランキング1位。コノ野郎は、GLASS・JOEより歳が上のクセして、けっこー強いんだ。なんたってドイツ陸軍学校で、ボクシングの教官をやってたんだから。ところがコノ人、オカマ！

23-13 10KO
"PROFILE"
FROM BERLIN, GERMANY
AGE: 42
WEIGHT:144

PISTON HONDA



「PISTON・HONDA」、通称「カミカゼ野郎」。WVBAマイナーサーキット、チャンピオン。さすがに、マイナーのチャンピオンというだけあって、ひと味ちがうぞ。とにかくパワーがすごくて、1発のダメージがデカイ。しかしコイツ、日本人のクセして、体でけーな！

26-1 18KO
"PROFILE"
FROM TOKYO, JAPAN
AGE: 28
WEIGHT:174

これがメジャーサーキットのボクサーだ!!

DON FLAMENCO



「DON・FLAMENCO」、通称「スペインの赤いバラ」。WVBAメジャーサーキット、ランキング3位。コイツが、メジャーに進んでから、最初に戦う相手になる。フラメンコパンチっていう、必殺技を持ってるから、注意しろ！ コノ男、すげえキザ野郎だから、やっちまえ！

"PROFILE"
FROM MADRID, SPAIN
AGE: 23
WEIGHT:152

KING HIPPO



「KING・HIPPO」、通称「南の島の大酋長」。WVBAメジャーサーキット、ランキング2位。フットワークは、ほとんどナイクセして、ガードがめちゃくちゃカタイ、ワケのわかんないボクサーだ。しかもギロチンパンチという、大技も持っている。こいつァ少し苦戦しそう。

"PROFILE"
FROM HIPPO ISLAND, SOUTH PACIFIC
AGE: ??
WEIGHT:???

GREAT TIGER



「GREAT・TIGER」、通称「インドの大魔術師」。WVBAメジャーサーキット、ランキング1位。大魔術師っていうくらいだから、とんでもない魔法を使って、攻撃してくるぞ。イキナリ、すごいスピードで回転しながら攻撃してくる、タイガーマジックパンチは強力だ。

"PROFILE"
FROM BOMBAY, INDIA
AGE: 29
WEIGHT:132

BALD BULL

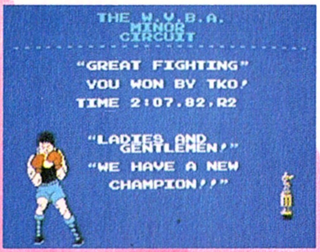


「BALD・BULL」、通称「ハゲた暴れ牛」。WVBAメジャーサーキット、チャンピオン。まあ、メジャーのチャンピオンだからね、強くないワケがないって、わかっちゃあいるんだけど、やっぱり強いんだよなあ。特に、ブルチャージっていう突進パンチを浴びたら、イチコロ。

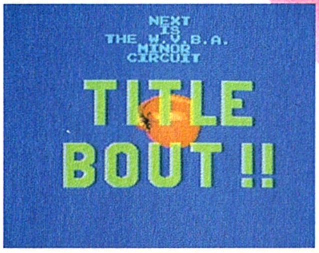
"PROFILE"
FROM ISTANBUL, TURKEY
AGE: 36
WEIGHT:298

マイナーサーキットのボクサーをやっつけよう!!

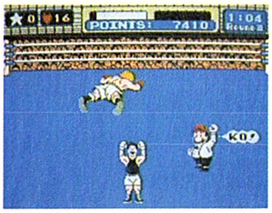
とにもかくにも、最初が肝心というワケで、はじめに戦いが繰り広げられる、この、マイナーサーキットに勝利しなければ、MIKE TYSONと戦えないどころか、メジャーに進むことさえできなくなってしまうから、マイナーサーキットは、慎重に、そして、これから先に進んで、だんだん敵のボクサー達が強くなっていった時のための、ヒントや、攻略法を見つけだすためにも、役立てるようにしよう！ だいたい、マイナーサーキットに出てくる、3人のボクサー達は、メジャーサーキットに出てくる、ボクサー達が使うような、ものすごい必殺技っていうのも特に持っていない、いわゆる正統的な攻撃をしてくるヤツらばかりだから、このゲームでの、基本的なボクシングの技は、マイナーサーキットでの戦いでマスターすればOKだぜ！ マイナーで戦うことになる、3人の攻略法は、次で詳しく紹介するとして、抑えておきたいポイントとしては、相手の攻撃の特徴をつかむコトと、弱点を見つけだすコトかな。とりあえず、この2つは頭に入れといてくれっ！



◀PISTON・HONDAを倒し、マイナーのチャンピオンになると、トロフィー授与だ！



◀VON・KAISERを倒すと、こういう画面になって、いよいよマイナーチャンプに挑戦。



◀とりあえずGLASS・JOEは、練習するつもりで試合に挑もう。コイツはガードがあまいから、バンバンパンチがキマるぜ、さっさとKOしよう！



◀こんな、オカマヤロウに、KO負けなんかすんじゃあねえぞっ！この野郎は、インターバルのときに、なまいきなコトを言ってくるんだぜ！ 倒せよ！

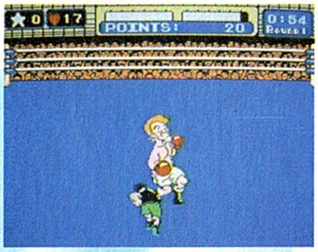


◀どんなもんだい！マイナーチャンピオンのPISTON・HONDAを、やっつけたぜ！ でも、さすがにチャンピオン、なかなか大変なのだ！。

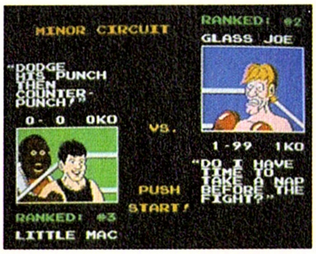


GLASS JOEを倒せ!!

GLASS・JOEは、このゲームで、最初に戦う相手だ。最初の相手だからってナメてかかると、アッとゆーまにパンチの嵐を浴びて、KOされちまうからな、心してかかれよ！ さて、コイツを倒すポイントは、まず相手が、どういう時に攻撃をしてくるかを知らなくちゃあイケナイ。このボクサーは、何かワザを仕掛けてくるときは、必ずその直前に、一瞬カラダがピンク色に光るんだ。だから一応、いつ相手が攻撃してくるかっていうのは、わかるってワケ。でも、わかってるってだけじゃだめだぜ。相手がピンク色に光ったら、すばやく相手のパンチを、かわさなくちゃいけないんだから。そしてその相手のパンチをかわした後が、こっちの攻撃のチャンスなんだ！ 敵がパンチをしてきた時、それをうまくかわして、すかさずパンチの嵐っ！ それから、逆に、ワザと攻撃を仕掛けないでいると、試合の最中にJOEが「カモン、カモン」と言いながら、自分の方に近寄ってくるから、タイミングよくパンチをキメれば、かなりのダメージをあたえられるぜ！ どうしてもKOで倒したいってヤツは、カウント1でJOEが立った時に、アッパーカット！



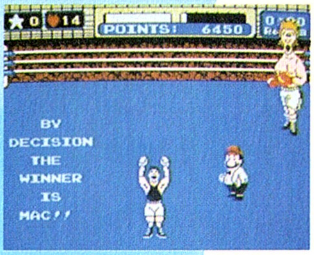
◀おっと、あぶない！ でもウマくよけたぜ！ 敵の体がピンク色に光ったあとは、こういう攻撃をしてくる。注意しろ！



◀DOCとの会話には、敵を倒すために必要な情報が隠されている場合があるから、インターバルもキチンとチェックしよう。



▶こういうポーズをしながらJOEは「カモン、カモン」って言うんだ。そうして近寄ってきたところにパンチをキメろ！

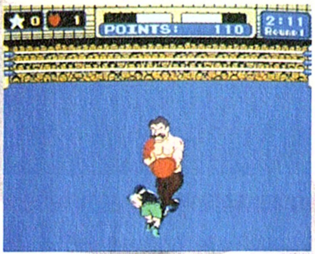


◀KOで勝たなくても、判定で勝つことだってできるんだぜ！JOEに判定勝ちするには、5千ポイント以上なきゃダメ

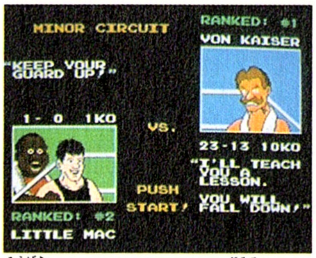


VON KAISER(ボーン カイザー)を倒(たお)せ!!

次に対戦するのが、VON・KAISERだ。コイツ、「ドイツの鋼鉄マシーン」とかって、強そうなアダ名持ってるクセに、実はオカマだという、ヘンなボクサーなんだ。試合が始まるときに、コーナーからリング中央に出てくる時の歩き方を、一番最初に見たときなんか、大笑いしちゃったもんね。だってコノヤロー、内股でクネクネしながら歩いてんだもん！　しかも、いちおー男のスポーツといわれてるボクシングの試合の時だぜ！



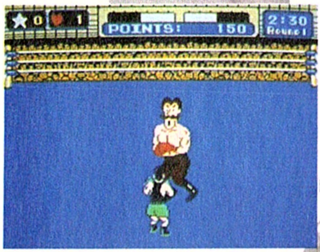
◀今がチャンスだ！　連続パンチを、たたきつけろ！　あとはコイツがピンクに光った瞬間にボディをかませば星を取れる。



◀インターバルのときにKAISERがしゃべるコトは、いちいち、アタマにくるようなコトばっかなんだよなあ。

しかしだっ！　オカマ、オカマと笑っていられるのも最初のうちだけ！　いざ試合が始まると、急に男らしくなっちゃって、ビシバシ攻撃してくるんだ。GLASS・JOEにくらべると、パンチがすばやくて、しかも連続的にパンチを繰り出してくるから、慣れないうちは、チョットとまどうかもしれないけど、あせりは禁物だぜ。コイツの場合も、GLASS・JOEのときのように、攻撃を仕掛けてきたら、タイミングよくかわして、すかさずパンチを連続的にヒットさせれば大丈夫だよ。KOしたい時は、かわして、パンチ、の要領でボケさせてからアッパーカットでOK。

▶このマヌケな顔を見てくれ！　こういう笑っちゃうような顔をした時に、必殺アッパーカットをたたきつけるんだ！



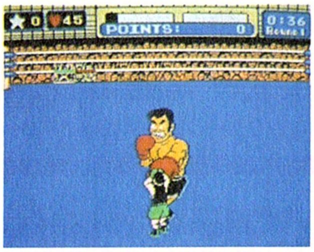
▶VON・KAISERに判定勝ちするには、8千ポイント以上、取らなくちゃならないから、KO勝ちした方がイイかも。



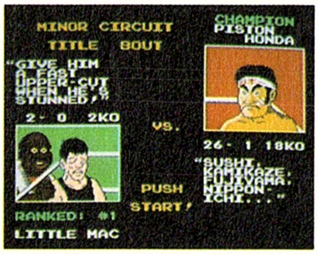


PISTON HONDA(ピストン ホンダ)を倒(たお)せ!!

さあ、いよいよマイナーサーキットの最後の砦、チャンピオンPISTON・HONDAとの決戦だ！　前の2人との戦いで、基本的な動き方やタイミングのコツは、つかんでると思うから、それを充分いかしてガンバってくれよっ！　これまでの対戦相手は、攻撃を仕掛けてくるとき、体がピンク色に光ってたけど、今回は、眉毛がピクピク動くんだ。だから今までのヤツらよりは、チョット注意力が必要になるぜ。眉毛が動いた後は、左のパンチの連続3回攻撃と、左右の4連続パンチが飛んでくる。そしてどちらの攻撃の後にも、2連続でアッパーカットを仕掛けてくるんで、すばやい動きが要求されるぞ。この攻撃をかわすには、最初の連続パンチを両手のガードでふせいで、アッパーカットは右か左にタイミングよく体を動かせば恐くないよ！

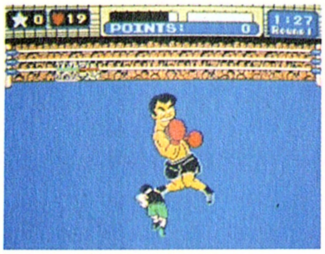


◀PISTON・HONDAの連続パンチ攻撃は、タイミングを合わせて、ガードを上げればふせぐことができるぜっ！

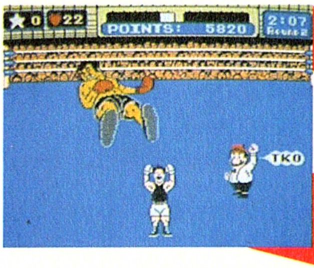


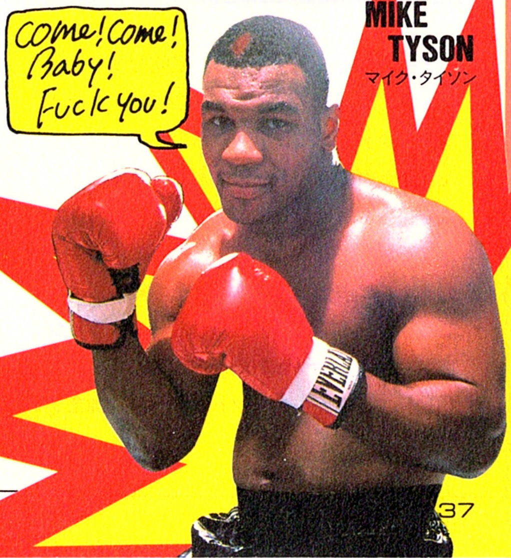
◀この男は、試合をしてるときはメチャクチャ恐ろしいクセに、インターバルになると、イキナリひょうきんになるのだ！

▶コイツが得意としている、連続パンチ攻撃のあとは、強力なアッパーカット2連発が待ってるので、すばやくスウェーだ。

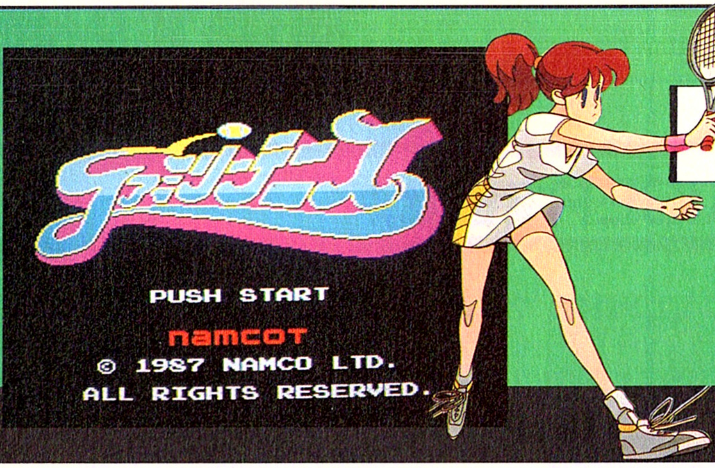


▶PISTON・HONDAには、判定で勝つコトができないんだ。一発KOはチョット苦しいけどTKOなら大丈夫！





MIKE TYSON
マイク・タイソン



ファミリーテニス

ナムコ	カセット(512Kb+512Kb)
12月11日発売	
￥3900	

文／ターミネーター辻

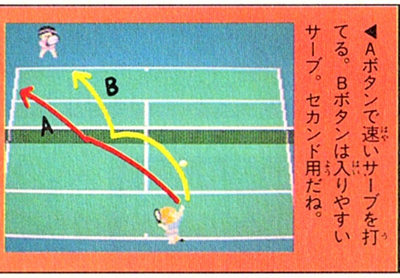
ファミスタ級のファミリーだ

どんなショットも自由自在だぞ!



これはナムコの数あるファミリースポーツシリーズ中で一番難しい、というか、非常にテクニックが要求されるゲームなのではないだろうか。と〜にかく内容がホンモノ志向なんだよな。どこがホンモノかっていうと、ただボールを打って、返ってきたボールを打ち返す、なんていうような単調なモンじゃねえってこと。難しくいうと、近代テニス技術のすべてをこのファミリーテニスに盛り込んだといってもいいぐらいにスゴイのだ!だからこっちもマジにテニスしてるようにアツくなってプレイしちまうんだぜぃ。

ショットにもさまざまな形があるんだけど、考えられるだけのショットは打てるようになっているようだ。サーブ1つにしても、例えば実際のテニスではサーブ権のある方がサービスエースを入れられるし、ネットにつくタイミングもとりやすいので有利だ、ということをうまく表現させている。ホラ、TV中継なんかでサービスエースがバシッと決まったのを見ると、ウッて感じて、相手が動けないじゃんか。それと同じ感覚で決められちまうんだよな。逆にこっちが決めたときはきもちいいぞぉ。リターンエースだってバシッと決まるしなっ。その他にもネットぎわにポロッと落としたり、ボレーの応酬したり、ロブを上げたりと、コントローラで強い、弱い、右、左となんでも打ち分けられるようになってる。それに、ボールに飛びついたり、左ききだったりする選手もいて、けっこう個性を出したりしてるのだ。



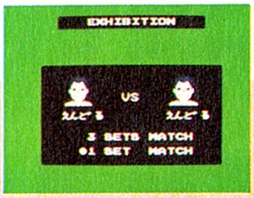
サーブは2種類ある
◀Aボタンで速いサーブを打てる。Bボタンは入りやすいサーブ。セカンド用だね。

遊び方もいっぱいあるんだぞ!

ゲームのモードは3種類。最初のエキシビジョンでは選手を選んで1試合プレイできる。これもファミリーシリーズらしく、1人、2人、観戦用のモードがあるんだ。まずはここで使いやすい選手をさがそう。そして、なれた選手ができたら、各地で行われているトーナメントに参加してみよう。その地区によって選手が違っているようだから、エキシビジョンで各選手のクセを知っておこうぜ。これが完ペキならトーナメントツアーに参加だ!世界制覇をめざそうぜ!!

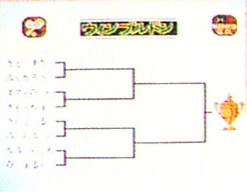


練習を積んで世界へ
◀遊び方は練習、トーナメント(写真下)、世界ツアーの3つがある。もちろんウォッチモードもついているよん

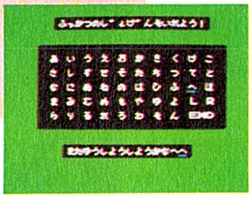


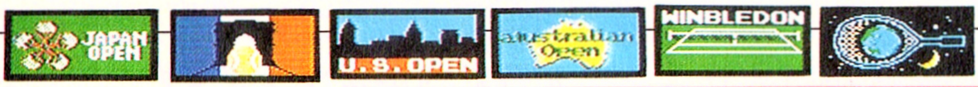
不公平じゃないぞ
2Pの場合、2人が同じキャラを持つことができる。これでファミスタのRの取り合いみたいなことしないですむよね。気配り気配り

みんなでやりたい
▶トーナメントモードは1人〜8人まで選手を登録してプレイできる。組み合わせ表はランダムで出現。「くじ運」も勝負を左右する



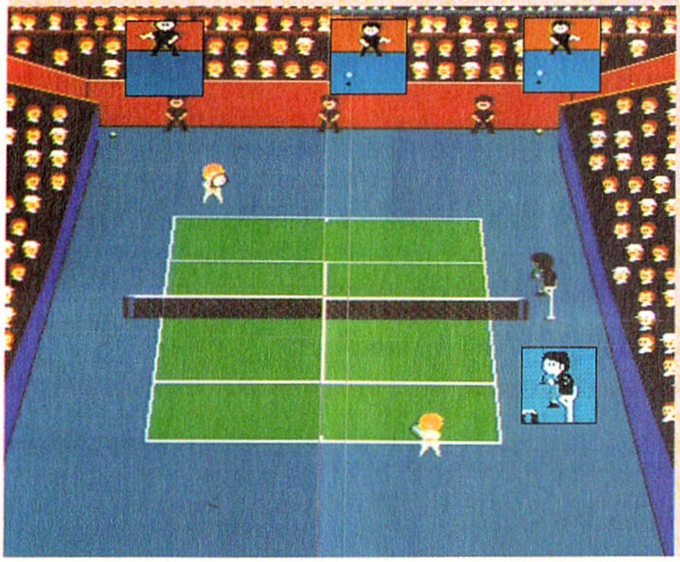
戦いの道は遠い
▶ワールドツアーは長丁場。だからパスワードを大切に。ふっかつのじょげんてなこと言ってウケを狙ってくれてウレシイ





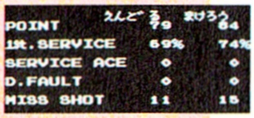
スクロールがTV中継を見るようになめらかだ

これがコートだ！





▲スコアボード。選手の名前、セット、スコア等が表示される。

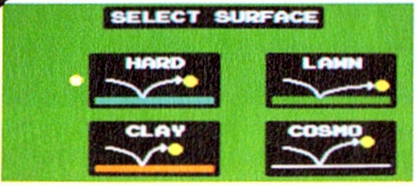


▲これはセレクトで表示される自分のサーブ・ショットのデータだ。これを見て、作戦参考を決めるなんて、ほんとプロっぽいぜ。

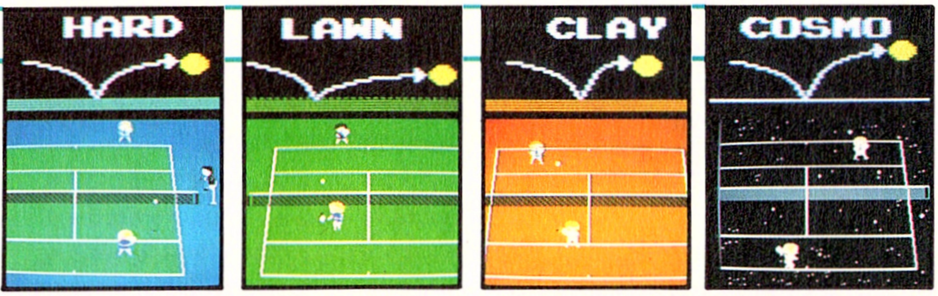
テニスコートって広いんだ

左のコート全体が画面に表示されるわけじゃない。ちょうどコートがカバーできるぐらいの大きさしかないんだ。だからボールが左右によったりすると画面が動くことになる。これがなれるまで結構時間がかかるかもしれないのだ。なれちまえばそれらしくていいんだけどね。コートにはそれほどパースがついてない。しかし、コートは前に長くて横に狭いもの。だから前に移動するのが横よりも非常に遅くなっている。ボレーをやるときなどは注意しないとネットにつく前に打ち返されてしまうからね。とにかく、ホンモノのように逆をつかれたら絶対に間に合わないぐらい広いってことなんだ。

コートも4種類



ボールの跳ね返り方が違う。最初はクレイでいこう。



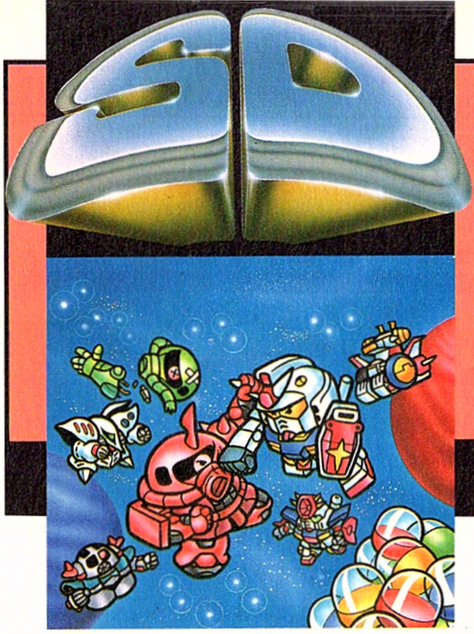
君の性格にあったキャラを探そう。

各キャラによって、サービスの強さ、バックハンドがうまいかヘタか、ボレーの強さ、足の速さ、左か右か、等が設定されている。

このタイプの違う16人のキャラの中から自分の性格にあった選手を選ぼう。いきなり強いのを選んでもあつかえないぜ！



キャラ			顔
えんどる	男子　右利き	サーブの強さは絶大な武器	
ぶんぶん	男子　右利き	欠点無しのバランス型	
えどまえ	男子　右利き	ストロークの切れ味抜群	
にらんでる	男子　右利き	トップスピンが強烈!!	
めしいらず	男子　右利き	欠点はないが決め手欠く!?	
のあのあ	男子　右利き	練習熱心なため日焼けした	
すこんちょ	男子　右利き	サーブはなかなかのもの	
まけろう	男子　左利き	ネット際に強いサウスポー	
こねえず	男子　左利き	ベテラン健在の感あり	
きゃっちゅ	男子　右利き	ぶんぶん並みのバランス有	
びょるぐ	男子　右利き	両手打ちバックハンドだっ	
ふくたろう	男子　右利き	明らかに力不足の選手	
なぶらっち	女子　左利き	美人選手として人気高い	
すてっぴい	女子　右利き	素直なストロークが自慢	
えばると	女子　右利き	両手バックは華麗の一語	
さぼちいに	女子　右利き	練習相手におすすめの選手	



SDガンダム

スーパーデフォルメ

バンダイ	ディスク（両面）
11月20日発売予定	
￥3,300	

かあいいガチャポン戦士のシビアな戦い

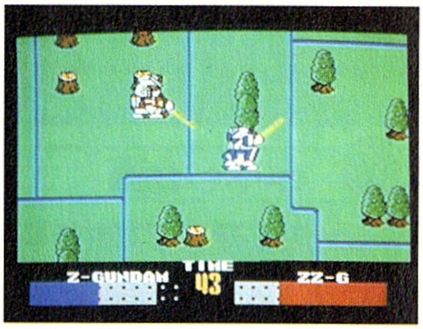
バンダイのガチャポン戦士たちがファミコン界に殴り込んできたぜっ！ しかも、いまパソコンで大流行のシミュレーションゲームでだ。君はガンダムをはじめとする22種類のガチャポン戦士を操って、敵の首都を陥落させるのだ。コイツはなかなか本格的だぜぃ!!

SDガンダムはけっこうヘビーなシミュレーションゲーム



▲MAPモードでの都市の攻防戦。どのユニットを敵にぶつけるかが勝負のポイントになるぞ！

シミュレーションゲームといってもいろいろあるけど、これはウォーシミュレーションっていう種類、簡単にいうと陣取りゲームなんだ。最初はユニット（M・Sなんかの総称）も少ないし資金もない。そこで中立のコロニーや都市を制圧して税金を集め、その資金で新しいユニットを生産、敵の首都をめざすんだ。けどね、制圧した都市も守ってやんなきゃいけないし、なかなかアタマを使わなきゃなんないゲームだぜ。なれないうちはウォッチモードでじっくり研究してみるのも手だな。



▲バトルモードは1対1のシューティング。Zガンダム対ZZガンダムなんて、このゲームならではだね

シナリオは10通り、対戦相手も選べるぞ!!

で、この手のゲームで重要なのはシナリオ（MAP）なんだけど、「SCRAMBLE WARS」では宇宙や地上、水中、大気圏などバラエティ豊かな10種類のシナリオが用意されているんだ。それぞれの地形に合わせたユニットの選択（M・Sにも得意な地形や苦手な地形があるんだよ）、戦い方をしないと苦戦するぞ。

それから1Pモードでは〝相手のタイプ〟をマ・クベ、バスク・オム、ハーマン・カーン、シャア・アズナブルの4人の中から選べる。4人には個性があるから、このゲームは全部で40種類のシナリオがあるってことだな。



◀宇宙、地上、惑星、湖などバラエティー豊かなマップが10種類用意されている。お勧めは初期設定が連邦軍対ジオン公国の〝ノスタルジア〟。やっぱり旧ガンダムが一番さ!!



▶WATCHモードでコンピュータ同士の戦いを見物、なんてのもけっこう楽しいもんだよ



◀初期のユニット数を選択できるので、なれるまではハンデをつけてコンピュータに挑戦だ！



▶相手のタイプが選択できるのはうれしいね。性格が違うから、同じMAPでもかなり違った展開になるぞ。4人がどーゆー性格かはナイショ、この顔を見て推理してちょーだい

MAPモードで君は司令官になるのだっ！



◀ガチャポン！（ユニットの生産）ができるのは首都だけ。資金と相談しながらメニューをよく見て機種の選択をしよう



▶ブザー音がしてユニットの絵が点滅したらガチャポン！終了。モノクロだった絵が自軍のカラーで表示されるんだ

MAPモードで君が出せる命令は、ユニットの移動、WBによる攻撃（MAPモードで攻撃ができるのはWBだけなんだ）、首都におけるユニットの生産の3種類。この3つを組み合わせて3つの行為を1回のフェイズ（自分の番のことだぜ）で行うんだ。たとえば“Zガンダムを6スクェア進めて、首都でザクを生産、WBは百式を攻撃”とかね。

ユニットが移動できる距離は、ユニットが持つ移動力と地形の移動コスト（1スクエア進むのにかかる移動力。宇宙や平野は1だけど、砂漠や海は3かかる）によって決まる。目的地までのコースをよっく考えてくれよ。

▶WBはMAPモードで攻撃できる唯一のユニット。自軍のM・Sの援護をやらせればバトルモードがラクになるぞ！





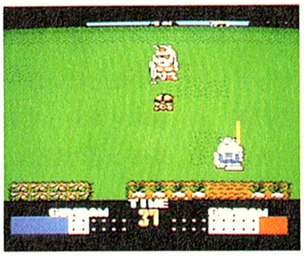
◀白く反転しているユニットが現在移動中のヤツだ。なるべく平野などの移動コストが低いところを移動するようにしよう

バトルモードはアクションでい！

敵同士が同じスクェアに入るとバトルモードに突入だ!! 1対1のアクションシューティングだぜ。移動速度、エネルギー値、武器の破壊力など、ユニットの性能の差が勝敗に大きく影響するけど、一番モノをいうのは腕だぜ。60秒の制限時間内に敵のエネルギーを0にすれば勝利だ。ダメージを受けたユニットは近くの制圧した場所に移動させれば、エネルギーを補給できるぞ。



◀宇宙空間は慣性がキビシいのだ。非常にコントロールがムズいぜ。



◀このゲームは連射がきかないので、よく狙って撃てよな！



◀水中では浮力が働くので、普通のユニットは浮いてしまう

▶大気圏では引力が働く。一番下まで落ちるとダメージ！



これがガチャポン戦士だ！

君の手足となって戦うガチャポン戦士は22種類。こいつらはかあいいだけじゃないぜ。性能を十分に引き出さないと勝利は遠いぞ!!

ザク

安いだけが取柄。質より量で勝負！

グフ

地上用。ヒートロッドはけっこう使える。

ドム

ジャイアントバズは当たればダメージ大。

ズゴック

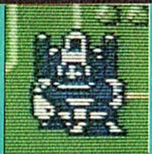
水陸両用。ちょっと遅いのが欠点かな。

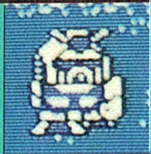
ゾック

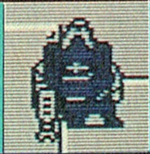
水中用。収束ビーム砲は破壊力バツグン。

ゲルググ

使える。ちょっと高いけど序盤のエース。

リックディアス

バランスもいいし、中盤の主力M・Sだ。

ガンダム

主人公メカの一つ、なんだけどね……。

ガ・ゾウム

どこでもそこそこに戦える。お買い得！

エルメス

障害物のない場所なら、なかなか強い。

アッシマー

変形可能。機動力はあるし、宇宙なら。

バウンド・ドック

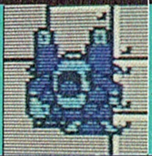
変形可能。こいつも宇宙戦向きだな。

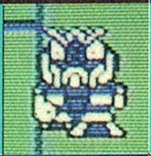
ジオング

障害物がなければとっても強いのだ。

百式

速いし強いし、ぜったい“買い”だっ！

メッサーラ

こいつの拡散ビーム砲はたよりになるぞ。

Zガンダム

主人公メカの一つ。強いけど価格が…。

キュベレイ

高いけど、ぜひ欲しいM・Sの一つだ。

ハンマ・ハンマ

こいつも障害物が少ないとこなら使える。

ZZガンダム

最後の主人公メカ。欲しいけど、高い…。

サイコ・ガンダム

こいつの拡散メガ粒子砲は無敵だ！

ホワイト・ベース

なけりゃないでなんとかなるよ。

ファミリーサーキット

ナムコ	カセット（1M+256kb）
1月上旬発売	
￥3,900	

文／チャッキリみそ

精神的な面も含めてレーサーになれるゲームだ

「あれよりスゴイ！」なんつうコピーが言いすぎじゃない。ブッ飛びの超リアルF１ゲームがどどんと出るぜっ！　さすが天下のファミリースポーツシリーズ！　大ニンテンを相手にしてもひけをとらない。ちょっぴりタイトーに同情を寄せながら、紹介しちまうもんに。

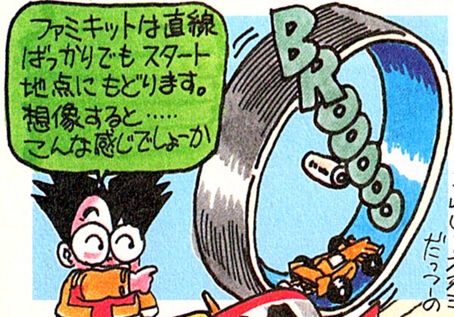
セッティングは腕前に合わせて!!

ファミキット（略して呼んじゃったいっ）のメインモードは、スプリント・耐久・フリー走行だ。（ウォッチもあるけど今回パスね）中心はスプリント。要は今までのゲームのように他の車と競いあって優勝をめざしちゃうやつね。ただ内容は新しさピンピンだぜっ！

上から見た画面はおなじみとして、先行車にぶつかんないってのがおもしろい！　まわりの車に気がねしないで自分のラインを守っていく。これが思ってるよりムズいんだ！　スクロールがやたら早いから、数台のダンゴになると、自車を見失って事故っちゃう。自車をじっと見ると道の変化についていけなくなる。とっても微妙だぜ。道は、フリー走行モードで何回でも１人で走れるから体で覚えよう。鈴鹿（下のコース）のようなレース場から裏六甲のような公道まで全40コースあるぜ。



もうひとつ大きなポイントはセッティングでパワーをコントロールすることだ！　パーツを買うんでもなく、経験値をかせぐのでもない。組みあわせの勝負なのだ！（右上参照）



セッティングモード

ターボのブースト圧	ターボのパワーアップ。高くするほどエンジンのパワーが上がるが壊れやすく長時間もたない。
ギア比	加速重視では立ちあがりがよいが高速がのびない。慣れるにつれ、最高速重視に切りかえる。
エンジンブレーキ	Ⓐボタンをはなした時のスピードの落ちぐあいを決める。初めは強く、しだいに軽くする。
ハンドリング	ハンドルの切れぐあいを決める。高速になると重いハンドルでは曲がれない。しだいに軽くする。
ブレーキ	Ⓑボタンを押した時のスピードの落ちぐあいを決める。スーパーＡまでは使わなくても平気。
タイヤ	タイヤの性能。ハイグリップはスリップしないが自減りが早い。１ランク落とすのがＳの必勝法







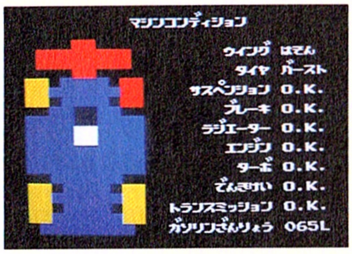
逆バンク
高速でＳ字をぬけると、左へカーブしている。２段になっているのが曲者。最高速では１回曲がるのが限度なのだ。手前で減速すべし。ちなみに本物の鈴鹿には名物ダンロップがありんす

第１コーナー
テクニカルなコースと呼ばれる鈴鹿だけあって、１つめのコーナーからクセがある。よく見ると２回右へ折れている。初心者は遅いから平気だが上級者ほど事故る。大きくアウトから攻めろ

Ｓ字カーブ
Ｓ字は、インとアウトをうまく使ってできるだけ直線に近いライン取りをするのがセオリー。一つめのカーブが少しきついので、最高速重視の場合は手前でブレーキ。あとはイッキに走る

マシントラブルはピットへ急げ!!

超リアルなゲームだけに、こわれ方もハンパじゃない。ダートを走ればサスペンションがいかれるし、ちょっとぶつかればウイングがNG！ 高圧でエンジンを回しすぎると、バルブ折れや焼きつきなど8種類のトラブルが起きる。その他、電気系やターボ・ラジエーターといった具合に、マシンはトラブルを引きおこす。それぞれピットに入れれば修理できるが、ピットで調べるまで何も表示されないのだ。つまり、エンジン音の変化やスピードの落ち方で自分で判断しなくちゃいけないのだ！ムズかしそう？いいや、これがすぐわかるよーになるんだぜっ!!



○故障は赤で表示される。レース中なら残り周回数を考えて修理しよう。もう数周なら走ろう

カシオトライアングル



ショートカットできないようにブロック塀がドンと構えている。1つめのカーブの手前で十分減速して、あとは加速オンリー!!

130R

本物は大きく右へ曲がるカーブだが、これは上にしか進めないゲーム。そこで大きな左右のゆさぶりになっている。クリップが安定していれば問題なし



ヘアピン

初めは強敵ヘアピンも、慣れれば味方になる。Aクラス以下のレーサーはここで急減速するのでチャンス！ 立ちあがりでブチぬくべし

バックストレート

とにかくぶっとばす！ 次のカーブがかるく左へ折れるので、右側（アウト）に寄るほど曲がりやすくなるぜ！

夢のドリフト走行

他のゲームとは比較にならないほどファミキットのドリフトはムズイ！ コースアウトしやすいし、タイムロスの方がはるかに大きいのだ。くわしくは単行本を見ようぜ（ズルイ）





ちょびっと必勝法だぜ

デグナーカーブ

カーブになる前の直線が短かいので、それほどスピードがのらない。スピードさえ遅ければカーブを曲がるのは苦労しないはず。ここはノーブレーキで、イッキに加速しよう。次は恐怖のヘアピンだ！

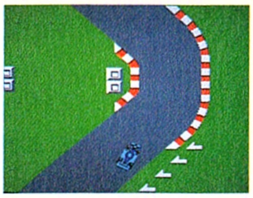
ファミキットは、作者の遠藤さんいわく「今までのゲームはドライブ。これは競いあうレース」である。微妙な競いあいは、ちょっとした差が大きく順位を変えてしまう。そこで大切な基本を頭に入れておこうぜ！ おっと、その前に車選びも押さえておきたい。自分の好きな色と形をセレクトできるけど、他の車と同じカラーリングはさけよう。ダンゴ状態になった時、一発で自分の車を見失うぜっ！

スローイン・ファーストアウト

コーナーで差がつくのは立ちあがりだ！ せっかく速くつっこんでも、カーブの途中でブレーキしたら立ちあがりが悪くなる。コーナーの手前で減速したら、あとは加速しっぱなしで曲がる。これが結果的に最高なのだ！

アウト・イン・アウト

コーナーを楽に曲がるために絶対必要なテク。コーナーの手前で外にふくらんで、インに入り、加速しながら外へ出ていく。このアウトインアウトをきっちりやればAクラスは楽勝。ハイスピードのコーナリングが可能になるぜ



○コーナーの手前の矢印が第1ポイント ここから小さくインに入る ブロックをかすめるぐらいに攻めるのが一番いい！



○ブロックを通過した頃にもう一度小さくインに入れる ✚キーは1度に押さず、何度もチョンチョン押すのがコツだ！

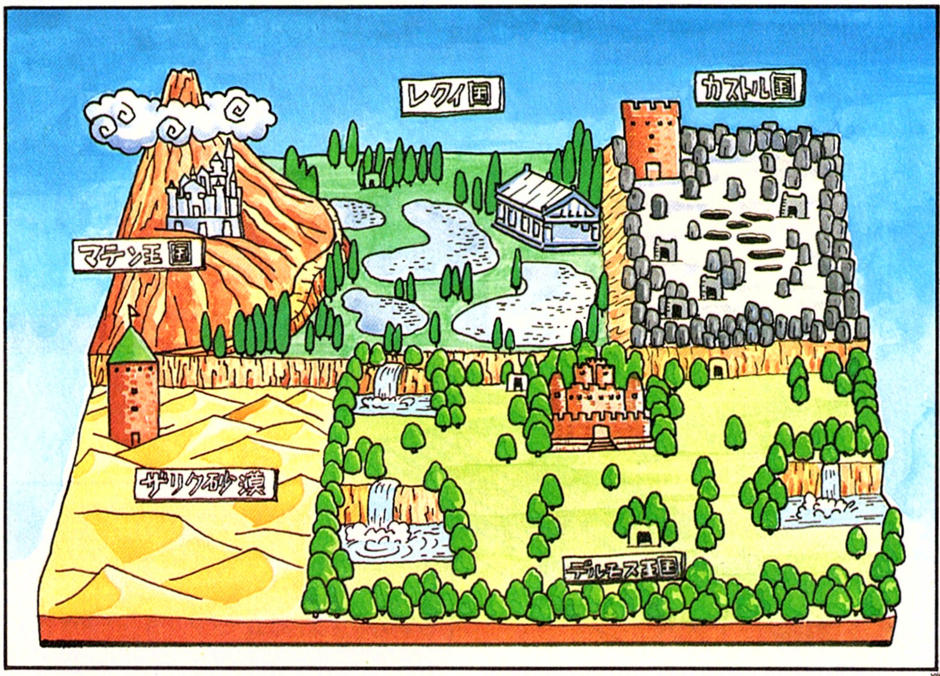


ドラゴンスクロール

コナミ	カセット
11月27日発売 ¥5,300	パスワードによるセーブ

文／トレッキー白石

コナミ初の本格的アクションRPGだ



ちょっと前までは、ファミコンといえばアクションゲームとかシューティングゲームが主流だったんだけど、今はすっかりRPGが全盛になって、ほとんどのメーカーがRPGを出してるって感じだね。

というわけで（何が“というわけ”なんだろう？）、アクションゲームメーカーの大御所であるコナミから、ついに出てきた本格的RPGがこのドラゴンスクロールなのだ。

3人の盗賊に盗まれた8冊の魔術書を取りもどし、甦えった悪のドラゴンを倒すのが目的。これだけだと、ほかのゲームとそんなに変わらないじゃないかと思うけど、最後の部分は一味も二味も違うのだ。なんと主人公のフェロン（彼は神の使いなのだ）は、自分自身がドラゴンに変身（！）して悪のドラゴンと戦ってしまうのだ。アクションRPGもここまできたかって感じだね。

ドラスク情報その❶

3種類の杖と2つの指輪は、攻撃と防御のアイテムだ。早めに手に入れておこう。



魔術の杖：最初から持っている武器。アイテム探しにも使う必需品

炎の杖：炎を飛ばすことができる。レベル2にならないと使えない

魔弾の杖：魔法のエネルギー弾を飛ばせる。レベル5以上で使用可

金の指輪：敵からの攻撃ダメージを半分にしてくれる

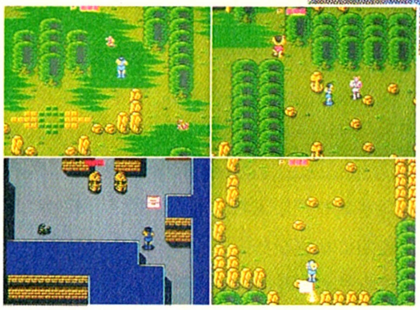
銀の指輪：プレイヤーの動きがスピードアップする

敵が教えてくれるんだぜ！

このゲームでやることは、①盗まれた魔術書を探しだす②武器などのアイテムを手に入れる③魔法を手に入れる④敵を倒して経験を積み、レベルを上げる、といっぱいある。

とにかく、物を探すには情報が必要なんだけど、画面の上にいるヤツは敵ばかり…。そう、実は敵キャラの中に情報をくれるヤツがいるんだ。情報をもらうには倒せばいいんだけど、殺したあげくに情報はもらうわ、経験値はもらうわと、なんかいいことづくめだね。

敵を倒す武器は最初から持っている魔術の杖がメインの攻撃方法だ。途中で炎の杖と魔弾の杖という武器が手に入るけど、ある程度レベルアップしていないと使えないんだ。防御用のヨロイというのはないけれど、指輪を手にいれればやられにくくなるぞ。



情報をくれる敵にはすぐ話をするヤツと、宝箱になるヤツがいる。また特定の場所を攻撃すると宝箱が出る

ワープがすべての鍵なんだ

このゲームでの、移動方法は歩くかワープするかだ。特に重要なのはあちこちにあるワープ入口で、ダンジョンに入るものと別地点にワープするものがある。草原地帯や砂漠地帯、山岳地帯など、ワープを使わないと行けない場所もあるので、それぞれの入口がどこにつながっているかは覚えておく必要があるぞ。

ワープをする際に必要なのが水晶の玉だ。これを持っていれば、初めてワープする場所でも、全体のどのあたりにいるのか確認できるからね。水晶の玉はスタート地点のすぐ右側の宝箱に入っているから取り忘れないようにしよう。

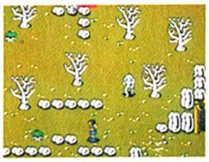
砂漠や山岳地帯など、場所によってウロついている敵も変わってくる。だいたいスタート地点から遠くなるにしたがって敵も強くなるし、攻撃もブーメランなど強力な武器を使ってくるから、心してかからないとヤラれてしまうぞ。敵によっては有効なアイテムもあるから、戦闘方法は考えようぜ！

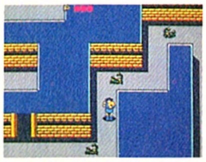

スタートのデルモス王国は、いわゆる"村"のつくりになってる国だ


荒涼とした風景のザリク砂漠。魔法の鍵はここにある


山岳地帯のマテン国。鳥人騎士が空を飛びながら矢で狙ってくる


湖のあるレクイ国。つきまとってくる亡霊騎士はやっかいなクセ者だ


ガイ骨がうろつくカストル国。地下迷宮への落し穴に要注意！


ワープの入口は、ダンジョンに通しているものもあるぞ

ドラスク情報その❷

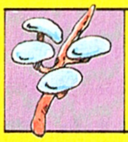
8冊の魔術書を集めるのに必要なアイテム。中には魔法を使わないと手に入らないアイテムもあるぞ！

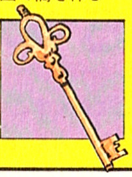

水晶玉：スタート地点のすぐ右の宝箱にある。自分と盗賊の位置を教えてくれるレーダー


アベコベ草：デルモス王国のクロスポイントで雨を降らせると出現。クルクル毒にやられない


読解液：レクイ国の南西の端の宝箱にある。レクイ国とマテン国の言葉がわかるようになる


竜のうろこ：レクイ国の地下ダンジョンにある。これがないとドラゴンへの変身が見られない


ニレの木：カストル国の24個の石像群、3列目の左から3個目を攻撃。レクイ国で橋を作る

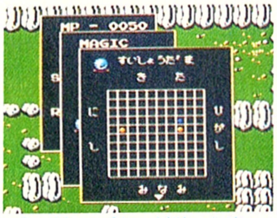

魔法の鍵：ザリク砂漠の幻の塔で地下の石像にユンケの実を使う。扉がすべて開くようになる

レーダーを使って3人の盗賊を追いかけろ！

さて、魔術書を集めなければ目的は達成されない。そのためには魔術書を盗んだ3人の盗賊を捜す必要がある。ここでまた水晶の玉の登場だ。レーダーを作動させると、3人の位置をマップと説明で教えてくれるんだ。

これを頼りに3人を追いかけるんだけど、3人ともこちらに気がつくと逃げてしまうんだ(ドロボーだからしかたないけど)。見つけたら急いで追いかけよう。

8冊の魔術書は3人のうち2人が1冊ずつ持っているだけで、あとはうばわれたりしてしまっている。残りの6冊はダンジョンの中の宝箱か、ボス敵が持っているので、実力で取りもどすしかない。がんばってドラゴンに変身して、悪のドラゴンをやっつけてくれ！



水晶玉で居場所を確認。自分の位置が青で、盗賊たちが赤だ

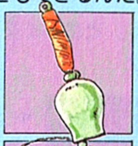

盗賊たちはつかまえても、とぼけて逃げようとするんだ

ドラスク情報その❸

魔法は攻撃したり敵を弱らせたりするだけでなく、隠れているアイテムを出現させることもできるんだ。

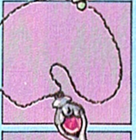
雨の鐘

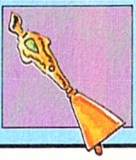
雨を降らせ、雷をおこせる　消費MP10

魔解の鐘

雨、闇、静止を解く　消費MP0

闇の鐘

周囲を暗闇にできる　消費MP15

首飾り

透明になることができる　消費MP80

静止の鐘

時間を止めることができる　消費MP80

ユンケの実

悪の黒魔術を解ける　消費MP5



エキサイティングベースボール

コナミ	ディスク（両面）
11月下旬発売予定	オリジナルチームのセーブが可能
¥2,980	

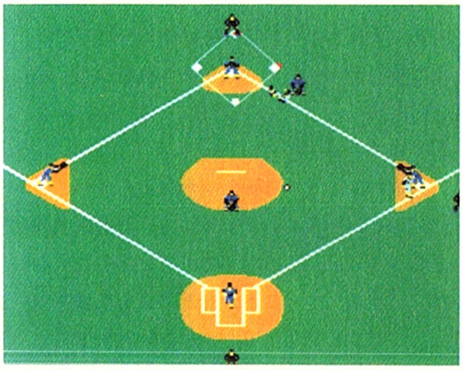
文／DEKU

ロールプレイングシミュレーション野球!!

日本人はやっぱり大好き!! 野球ゲーム

やっぱり日本人って野球が好きなんだよね。あの手この手でいろんな野球ゲームができちゃうんだもんね。というわけでこのたび、大本格派必殺究極野球ゲームができてしまったというわけだ!! なにしろ自分の手でチーム作りから友達との対戦、あげくのはてにトレードまでできてしまうのだ。グラフィックもなかなかきれいだし、迫力もある。

この冬は、友達の家にみんなで集まって、〝エキサイティングベースボールパーティー〟などというのは、すごくもりあがると思うんだけど、どーかな…!?



5つのモードを選べる、マルチ野球だ!!

とにかくすごいのは、5つものモードが選べて、いろんな遊び方ができてしまうということ。もちろん自分の好きなプロ野球チームでプレイできるし、自分の作ったチームでペナントを競うなんていうこともできてしまう。その他にもよりどりみどり何でもござれの完全マルチ野球ゲームという言葉がピッタリなのだ。グラフィックはリアルな形で、なおかつ美しい。操作はイマイチやりにくいという感じがしないでもないが、これは〝慣れ〟の問題だと思う。とにかく楽しめることはまちがいねーぞ！



◀バッティングがすごく難しかったりする。キャッチャーミットが動くので、ミットを叩く感じでバットを振るのだ

▶外野がものすごく広いとてもじゃないけどホームランなんか出るようなもんではないというシロモノなのだ

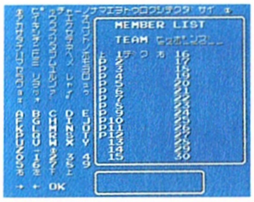


ペナントモード	プロ野球（セ・パ各6球団）の中から、1チームを選択して他のチームとペナントレースを争う。まぁ今までの野球ゲームの1PLAYと同じということ。球団はちゃ〜んと全部そろっているから、ひいきのチームでプレイして楽しんでもらいたい	
VSモード	2PLAYで、セ・パ12球団の中から各1チームずつ選んで、戦う。友達と遊ぶ場合がこれ。なじみの選手たちが豪華けんらん登場するというのが、このモードのいいところだと思う。同じチームのファンだったりすると、取りあいになったりするのもなかなか面白いのだ	
プログレスモード	これがすごい！ なんと自分でチームをつくってペナントレースに参加できるのだ。チーム名を8文字以内で決め、30名の選手一人一人の能力と名前4文字以内を決める。当然このときに、野手か投手かを決めるのだ。選手全員がヘンな名前だったりしたら面白いなー	
エキサイティングモード	プログレスモードで作りあげたオリジナルチームを、友達の作ったオリジナルチームと対決させることができてしまうのだ。ハッキリ言ってこのゲームのすごいところはこれなのだ！まさしくエキサイティング！ 興奮度100%まちがいなし!!	
トレードモード	ここまでくると、ただただ驚くばかり。なんと友達のチームの選手と、こちらのチームの選手とをトレードできてしまう！これは、もう単なる野球ゲームとは呼びたくない!! これはまさしくシミュレーションベースボールゲームなのだ!!	

こんなの今まで見たことない、野球RPG!!

まずは自分だけのチーム作りだ！

まずはとにかく自分だけのチーム作りだ。チーム名を8文字以内で決め、30人いる選手たちに1人1人名前を4文字以内でつける。次に、1・ピッチング力、2・守備力、3・走力、4・打撃力、5・スタミナ力の中から野手なら8ポイントを2～5までに、投手なら10ポイントを1～5までに振り分ける。こうしてキミだけのオリジナルチームができあがるわけなのだ。そしたら次はいよいよ対戦に入るのだよ！



▶チームの名前を決め、選手を登録するのだ。真剣に作らないと自分のチームを好きになれなくなる

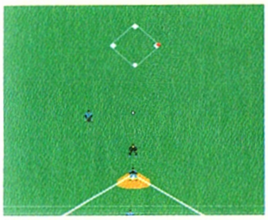


◀そしていよいよ対戦だ。セ・パ12球団のチームはやはり手ごわいのである。気合いを入れろ!!

勝て！勝て！勝て！勝って成長させるのだ!!

そして試合開始！　自分だけのオリジナルチームが、きたえ抜かれたプロのチームと対戦するというこの醍醐味！　他の野球ゲームでは絶対に味わえないのだ。そして自分のチームを勝利に導くことができると、どんどん強くなってゆくのだ。つまり成長するということだね。ここらへんがロールプレイングしちゃってるところだね。自分が作りあげたチームが段々強くなっていくなんて…、まるで我が子の成長を見守る親のようではないか！チームが十分に強くなったら、友だちが育てたチームと対戦させるのも楽しいね。

ここで注意をひとつ。あんまり片よったチームを作ると結局失敗することになるから、平均的にうまく個人の能力をつけよう。



◀白熱の戦い。相手はプロフェッショナルなのだから一瞬の油断が死を招いてしまうのだよ

トレードで強化をはかる気分は監督！

そして、友達が集まったらトレードでチーム強化をはかろう。いかに合理的にうまくトレードができるか、というシミュレーションがまたまた面白いのだ。

運動神経、反射神経だけで対戦する野球ゲームばかりじゃつまらない。これからは戦略的に競うというのが必要なのだ。頭を使った野球ゲームなんて、それだけで面白そうじゃないか？　オーナー気分でシーズンオフを楽しんじゃおう！



▶自分が創りあげたかわいい選手たちを他のチームの選手とトレードしてしまうのは少し淋しい…



◀しかし、チーム強化のためには、と涙をのんでトレード！生まれ変わったチームで戦うのだ

とにかく今までの野球ゲームとは一味ちがうのさ！

なんといってもこのゲームの特徴は、自分だけのオリジナルチームを作れる、ってこととトレードができるってことだよね。どちらかというと今までの野球ゲームが、プレイヤーの立場で楽しむ感じだったのに対して、このゲームは監督としてのシミュレーションを楽しむという、新しいタイプの野球ゲームだと言えると思う。(もちろんプレイヤーとしての技術も要求されるけどね)

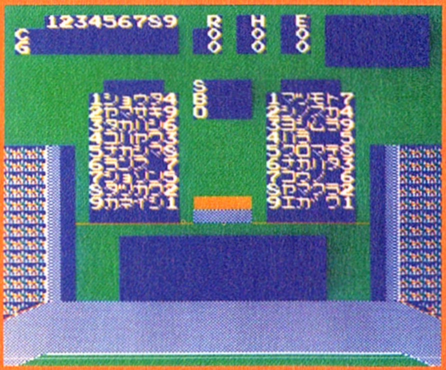
テレビでプロ野球の試合を見ていると、なぜか、しらずしらずのうちに素人監督になってしまう人って多いよね。

「あ～あ、こんなところで代打なんか出しやがって！　俺だったら…」

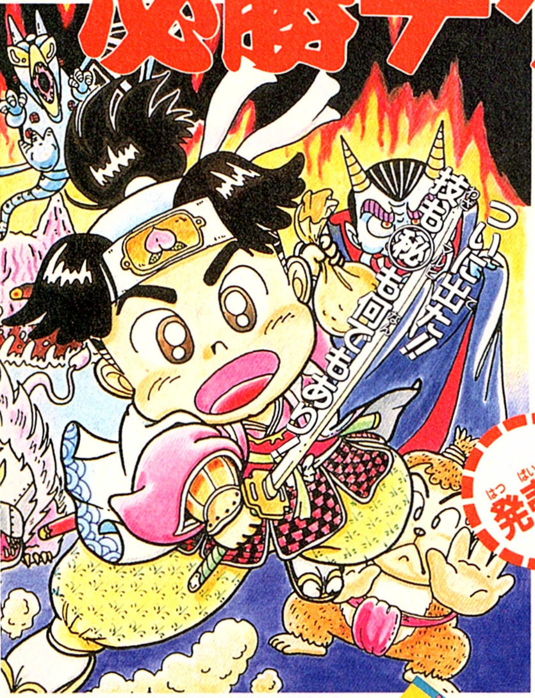
なんてね。

このゲームはそういう欲求をかなえさせてくれるという所だけとってみても充分楽しめる要素として成り立っているし、野球ゲームにRPGの要素をもりこんであったりして、すごく豪華な感じがするんだよね。

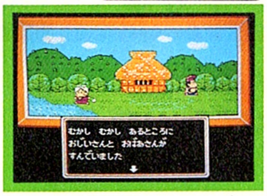
ちょっとゲームで野球を楽しむ、という感覚でプレイするんじゃなくて、じっくりと腰を落ちつけてゲームにとりくむという感覚で遊んでほしい野球ゲームだという気がするな。



必勝テク道場3



フライテースペシャル62



ご存知！桃伝の作者さくちゃんの極秘情報もばっちり

桃太郎伝説

発売中

プッシュプッシュで横綱昇進を指導

つっぱり大相撲

ゾイドの熱い戦いを完全ガイド！

メカ生体ゾイド

カリーンの剣／女神転生／ドラキュラII
奇々怪界／クレオパトラの魔宝
シェラザード／ファンタジーゾーン

定価380円

好評発売中 ロールプレイング&アドベンチャー RPG & AVG



57 女神転生　60 ウルティマ　61 新・鬼ヶ島

12月はこれをチェックだ!!

FRIDAY SPECIAL

フライテースペシャル

ザ・プロフェッショナル2

勝つことを追求する者のためのバイブル。第1回ナムコットゲーム大会優勝メンバーが、再び総力を結集して放つ超力作。

予価390円



ファミリーサーキット　ファミリースタジアム'87　ファミリーテニス

フライテースペシャル

ロックマン 完全必勝本

予価380円



アクションファン待望の攻略ガイド

フライテースペシャル

パンチアウト 完全必勝本

予価350円

対戦相手別の完ぺき攻略法

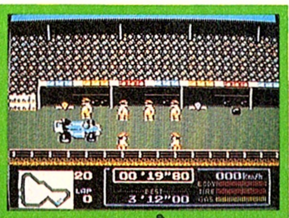
フライテースペシャル63

ファミコン グランプリ F1レース 完全必勝本

F1 RACE

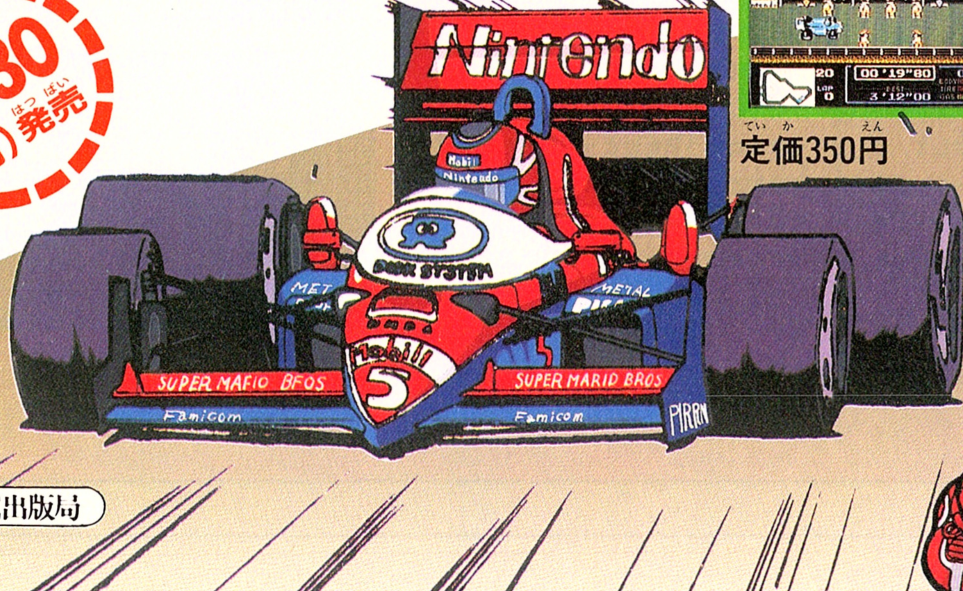
レーサーゲーマーとピットクルーライターが、専門知識を駆使して開発した究極の走行テクニック。
レーサーのタイプ別徹底ガイド!!

コンマ一秒を縮める難コースはこう攻めろ



定価350円

11/30(月)発売





物語はこれで完結する!!

SUPER COMPLETE MANUAL

HOW TO WIN

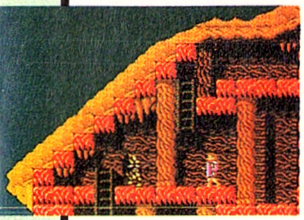
絶対攻略への道

ファザナドゥ

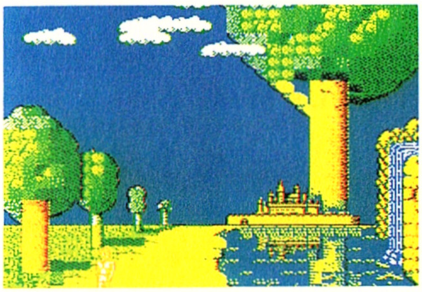
FAXANADU

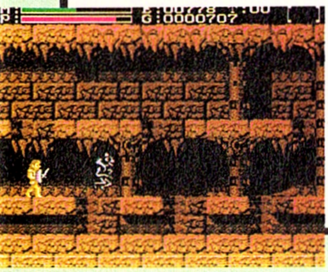
ファザナドゥを攻略することは、世のファミコンファンにとって最大の喜びである……とまではいかないがこの難解でファンタスティックな世界を一目見ようと胸を躍らせている人も多いはず。ところが、一目見ただけでは済まないのがこのゲーム。やり出したら止まらない!? そんな覚悟を今からしておいた方がいいかもよ!?

ファザナドゥを制覇するためには何が必要か?!

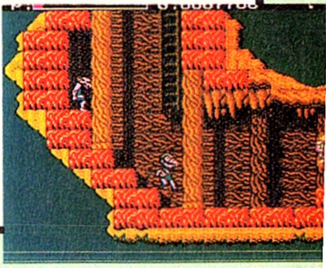


"ファザナドゥ"を制覇するために必要なもの……それはただ1つ、不屈の闘志である。どんなに大きな謎に直面しようとも、どんなに強大な敵が出現しようとも、何回も、何回もチャレンジする、その根性が必要なのだ。百戦練磨のキミたちに、今さらそんなことを言うのはおかしいかもしれない。しかし、今一度、その沸き起こる闘志を確認してみてくれ。そうでないと、このゲームのあまりのパワーに圧倒されてしまうことだろう。それだけ、このゲームは難しく、また奥が深いのである。例えば、アクションタイプの戦闘シーンがある。当然先に進むに従って出てくる敵も強くなるから、自分のレベルを上げなくてはならない。レベルを上げる、というのは、このゲームでは"称号を得る"という設定になっているが、もちろん自分の称号が上がっただけでは済まされない。その称号に応じた武器と防具が必要になってくる。また、数々の謎を解き明かすため、様々なアイテムを駆使しなければならないことは言うまでもないだろう。そしてもう1つ忘れてはならないことがある。それは情報だ。先の世界に足を踏み入れるためにはその世界で会う多くの人たちの話を聞かなくてはならない。彼らはキミの長い旅の道しるべとなってくれるはずだ。さあ、ガンバッて"ファザナドゥ"の暗黒の世界を制覇してくれ! そしてこの後の記事が、キミのゲーム攻略に役立つことを心から願っている。群らがりキミを襲う敵にビビッていてはダメだぞ!!







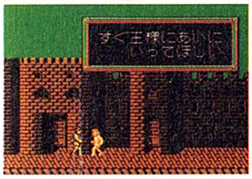


麓の都 エオリス

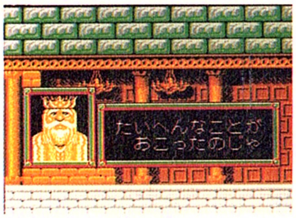
物語の幕は切って落とされた……

"麓の都エオリス"はキミの生まれ故郷である。久しぶりに故郷に帰ったキミは、その変わり果てた姿に驚くはず。とにかく都に入ってみよう。都の人々や教会の神父、そして王様に会って話を聞くのだ。次第に事情がわかってくるに違いない。皆の期待を背にキミは旅立つのだ!

情報を得る



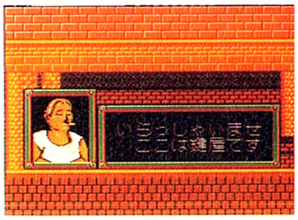
最初に大事なことの1つ、情報を得ることはゲームを進める上で絶対に必要な要素だ。ここではまず通行人にかたっぱしから話を聞き、次に教会を訪れよう。王様に会うため必要な、"エルフの指輪"をくれるぞ。指輪をもらったら王様に会いに行く。王様はキミを喜んで迎え、キミの果たすべき使命を告げ、さらに1500Dの金貨をくれるはずだ。王様の話によると"井戸の水が枯れかかっている"そうだ。井戸の水がなくなったらキミの生まれ故郷は哀れにも死に絶えてしまうだろう。残された者はキミしかいなくなってしまうのだ。ガンバレ!!



道具をそろえる

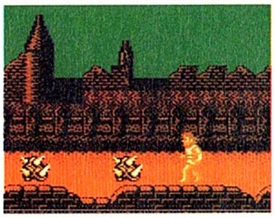


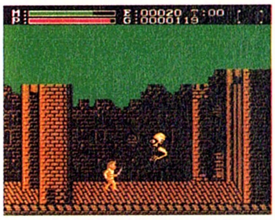
王様からもらった金貨は1500D。少ないからといって大事にとっておくことはない。必要な物は必要なだけ持っておくことが重要なんだからね。まず食料品店に行く。そして"かんそうにく"を買おう。体力が回復するぞ。次は鍵屋だ。扉を開けるためには、その扉に応じてJ、Q、Kの3種類の鍵があるが、ここではJだけ買っておけば問題ない。そして道具屋。ここで売ってる物は全部1つずつ欲しいね。それから、魔道場と武道場。MPとHPをそれぞれ回復してくれるんだけど、もう金貨がないかもね。敵にやられないようにしよう。



最初の敵

生まれ故郷のエオリス。昔は平和だったこの都にも、ついに敵が侵入して来た。その数こそ少なく、それほど強くないが、平和な都を荒らすモンスターにキミの怒りは頂点に達するはずだ。まず最初の敵は王様に会いに行く途中で出会うゾスラ。(写真上) ジャンプで切り抜けよう。そして次に現われるのが1つ目のモノドロンだ。(写真下) まだ弱い武器しか持っていないはずだが、慎重に攻撃すればなんとか倒せるはず。平和な都を侵略しようとしているいまいましい敵は絶対に許してはならないぞ!!





幹の世界

いよいよ謎の世界へ

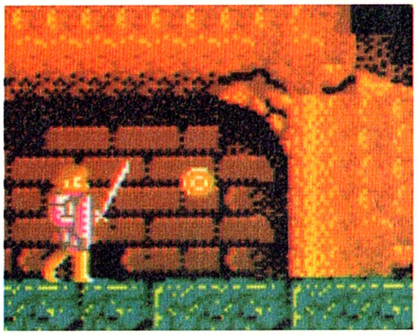
成すべきことがわかった今、ぐずぐずしてはいられない。一刻も早く先に進まなくてはならないのだ。ところが、キミの行く手には恐ろしい敵が立ちふさがっている。こんな所でやられるなよ、まだまだ先は長いのだ。確実に称号を上げ、アイテムを入手してクリアするのだ。

【アポルーンの街】

さあ、ここからは敵がうじゃうじゃ出現してくるぞ。最初のうちは簡単にやられてしまうかもしれない。でもそのうちにコツを覚えてくればシメたものだ。どんどん敵を倒して金貨を集めよう。敵を倒すことは、すなわち経験値を上げることでもあり、また金貨をためる方法でもあるんだからね。

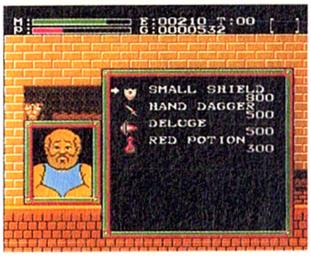
金貨を稼ぐ

金貨を稼ぐことは、より強い武器を得ること、アイテムの入手、そして体力回復の道具をそろえる上でとても重要なのだ。敵を倒すとパンか金貨を得られる。何も出さない敵もいるけど、たいていは2つのうちどちらかを出す。早く金貨をためて、この先の旅をより有利に進めるようにしよう!



武器を買う

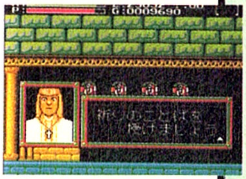
金貨が十分たまったら買い物だ。まず武器。スモールシールドを買っておこう。敵にやられるダメージが少なくなるぞ。それからＪの鍵を２つ買っておこう。あと忘れてはならないのが“レッドポーション”だ。キミの体力を回復してくれる強い薬だぞ。重要なのは、キミが持てるアイテムの数が限られている、ということ。どの道具をどれだけ持つか、いかに有効に使うかはキミの自由なんだけど、



ここではＪの鍵を２つにとどめて、あとはレッドポーションを持てるだけ持つようにすると良い。

復活の呪文

教会に行くと“復活の呪文”を教えてくれる。もしキミがやられても、その状態から始めることができるのだ。めんどくさがらずこまめに立ち寄って呪文をメモする習慣を身につけておくことが重要だ。

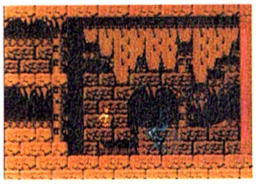


【トランクの塔】

トランクの塔でしなければならないことは１つだけだ。それは“マトック”を入手すること。このマトックがないと次のフォアホーの街に進むことができない。イヤでも絶対に踏み入れなければならない塔なのだ。マトックはこの塔の中にいるボスキャラが持っているはずだ。そいつを倒して奪い取るのだ！

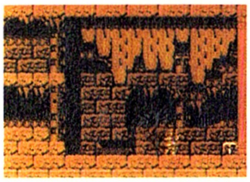
ボス、現わる

初めて相手にするボスキャラの名は“リパーシェイク”さすがにボスだけあって今までの敵とは一味違う。頭が弱点だから集中して頭をねらって剣を突くのだ！



マトック入手

リパーシェイクを倒すと画面にマトックが現われる。それを取ったらまたアポルーンに戻り、埋もれた土を掘り返してフォアホーの街へと直行するのだ。

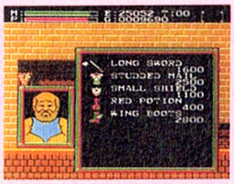


【フォアホーの街】〜【フォートリスの塔】

フォアホーの街とフォートリスの塔は、それぞれ関連があって、何回かこの２つの地を行き来しなければならない。その往復の仕方は結構複雑で、こんがらがってしまう人もいるはず。ここではわかり易いように番号をふってみた。①〜⑥までをその通りに進んで行けば、きっと次の世界への道が開けるに違いない。敵にやられないよう、注意しながら謎を解いていってくれ！

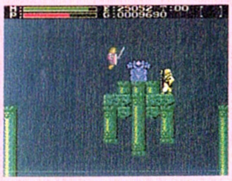
①アイテムをそろえる

この街を攻略するためには次に上げる道具が必要である。まずウィングブーツを２コ。それからＪとＱの鍵。そしてスタッテッドメイルとレッドポーションを３つくらいだ。そのためには金貨を稼がなければダメだぞ。



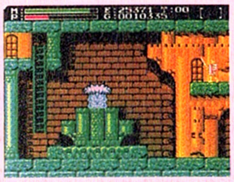
②空の泉へ

空の泉は高い高い場所にある。そのためにはウィングブーツを使うのが最も効果的である。閉ざされた泉を開けることは次の世界へ進む上で絶対に必要な条件だぞ。忘れずに攻略しておかないと大変なことになるのだ。



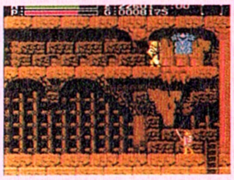
③フォートリスの塔へ

フォートリスの塔でまずしなくちゃいけないことは“イリクサー”を入手すること。これはゾルゲリルという敵の後ろにあるのでこのゾルゲリルを倒すことが必要だ。なかなか手強いから慎重に攻撃しないとすぐやられるぞ。



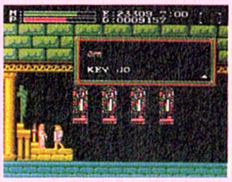
④樹の泉へ

樹の泉を開けるためには、ゾルゲリルを倒して入手した“イリクサー”が必要だ。これを持っていれば簡単に開けられる。これで２つ目の泉が開いた。後は最後の泉を開ければ良いだけだ。その泉はフォアホーの街にあるぞ。



⑤教会へ寄る

大地の泉に行く前にこの教会に立ち寄らなければならない。なぜなら、この教会で大地の泉に行くため必要な“ジョーカーの鍵”が得られるからだ。当然、復活の呪文も聞いておくことは言うまでもない。



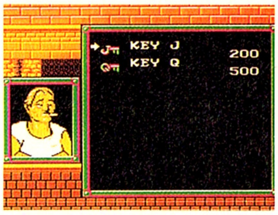
⑥大地の泉へ

大地の泉のある部屋には、なんとリパーシェイクが待ちかまえていた。こいつを倒さなければ泉は開けられない。それから、泉にいる老人に指輪をもらうことを忘れずに。２回話しかけないと指輪を渡してくれないのだ。

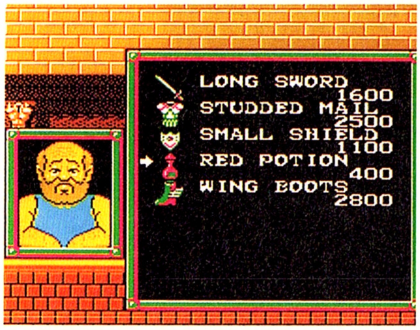


アイテムを集めろ

アイテムを入手することはゲームの目的でもあり、楽しみでもあるから欲ばったりケチったりしないで必要な物を必要なだけいつも持っていることが重要なポイントだ。このフォアホーの街とフォートリスの塔で必要なアイテムは、まずイリクサー。これは樹の泉を開けるために必要。次はジョーカーの鍵。これは教会でもらえる。もちろん敵との

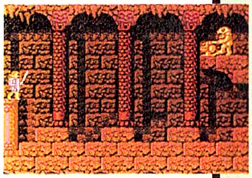


戦闘のためにはグローブやレッドポーション、パンなどが必要になってくる。あとはJの鍵、ウィングブーツなど多数のアイテム群がキミに使用されるのを待っている。使いこなすのはキミの腕しだいだぞ。



ここでの敵は強い！

この世界での強敵はゾルゲリルとリパーシェイクだろう。この2つのモンスターは今までの装備で戦うとなるとダメージが大きすぎる。まずグローブを入手して攻撃力をアップしよう。そしてレッドポーションやパンを効果的に使いながら、上手に倒すということが必要だ。





霧の世界

暗黒の霧の中にキミは何を見る!?

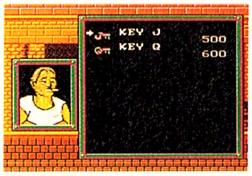
霧の世界はその名のとおり、濃い霧がたちこめていてキミの動きは今までより鈍るに違いない。それに加えてより強い敵がジャンジャン出てくるぞ。もうやめてーって感じなんだ。でもそれだけに多額のDを持っている敵もいるから、金貨を稼ぐには苦労しないかもしれない。

【マスコンの街】

霧に覆われたマスコンの街では、まず地形を十分に把握すること、そしてDを稼ぎ、必要なアイテムをそろえることが目的だ。

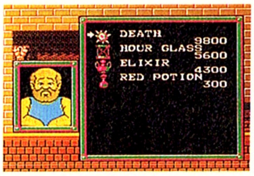
鍵を買う

ここの鍵屋ではサファーの塔に行くためのQの鍵を1つ買えば良い。もちろんそのためには敵を倒してDを稼ぐことも忘れないようにしないといけない。



イリクサー入手

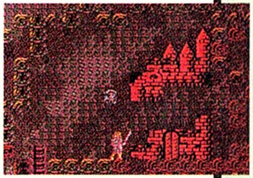
マスコンの街の上部にもう1つ道具屋がある。ここでは絶対にイリクサーを買おう。他にも欲しい物がたくさん置いてあるが、まずはイリクサーを買うことが重要だ。



サファーの塔への道

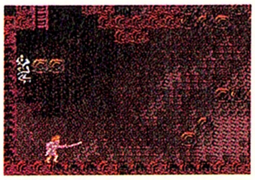
サファーの塔へはQの鍵を持っていないと入れない。そしてもちろん必要なのが戦闘のための数々のアイテム。もうわかってるよね。

サファーの塔の敵はあまく見ない方がいいぞ。そうしないと、復活の呪文をくり返して打ち込むことになるからね。



ビクティムへ進む

サファーの塔から戻ったらさっそく次の街、ビクティムへ進もう。ただそのためにはウィングブーツがないといけない。ちゃんと持っているかな？

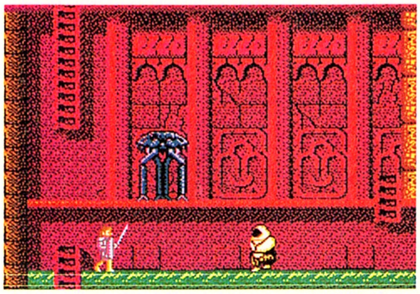


【サファーの塔】

サファーの塔にはこれからの旅をクリアするために絶対欠かせないアイテム、ペンダントが隠されている。地形的な難度はそれほど高くないが、なにしろ出てくる敵キャラの強いこと。キミの腕がどれだけ上達しているかが攻略のポイントとなるはずだ。

ロクスターンとの出会い

ロクスターンとは敵キャラの名前である。そしてこの四本足の醜いヤツは、きっとキミの頭を悩ませるに違いない。また出たか！そんな言葉を思わず吐いてしまうほど、こいつはそこらじゅうにウロウロしているんだ。とにかく戦って倒すことだけを考えろ。



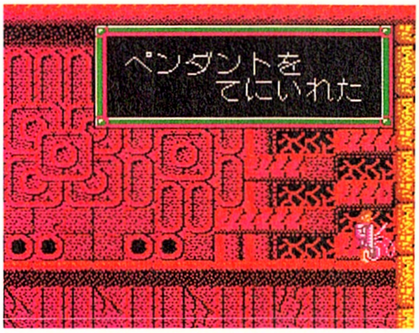
ウィングブーツを取る

ウィングブーツはビクティムへ進むため絶対に必要なアイテムだ。サーグウェンという敵を倒すと得られるのだが、くれぐれも取りそこなうことのないように。



輝くペンダント

ペンダントを取得するには、当然ながら敵を倒さねばならない。その敵の名はリパーシェイク。そう、またコイツなんだよね。でもここまでこれたキミの腕だったら簡単に倒せるはずだ。そしてペンダントを無事に入手した後は……うっとりと眺めてなんかいないで次の街、ビクティムへと進むのだ！



【ビクティムの街】

ここでの難解な謎は、言ってみれば複雑な地形だけだ。十分に把握する必要があるぞ。その他に大切なのは、街の人の話を良く聞くってこと。重要な話が聞けるはずだ。

しつこく鍵を買うわけ

ここではKの鍵を多めに買っておこう。なぜなら次の街コンフレイトには鍵屋が一軒もないんだ。ここで買っておかないと後で必要になった時、また戻ってこなきゃならなくなるからね。先のことを考えながら進むことも、ファザナドゥには要求されるんだ。難かしいね。



酒場へ寄る

酒場で別に酒を飲もうってわけじゃない。酔払いの話もたまには聞いてみることも必要なのだ。でもただ話しかけただけでは何も話してくれない。ある物が必要だ。



スガタって誰?!

この敵キャラ、スガタとは無理に戦わない方が良い。とっても強いヤツなのだ。ダメージを受けることは最少限にとどめよう。無視してやり過ごす方が無難だ。



民家を訪ねる

ここでの民家はとっても重要な意味があるぞ。必ず立ち寄って話を聞こう。キミが何をすれば良いのか教えてくれるはずだ。さらに"ふたたびここをおとずれなさい"と言ってくれる。もちろんその通りにしようね。



コンフレイトへ行くには？

コンフレイトの街へ行くための鍵は売っていない。民家でもらうのだが、そのためにはあるアイテムが必要になる。そのアイテムは…ミストの塔に隠されているんだ。



【ミストの塔】

ミストの塔では、この先のコンフレイトの街へ行くために必要な、あるアイテムを入手しなければならない。もちろん敵が持っているのだが、そう簡単には倒せないぞ。

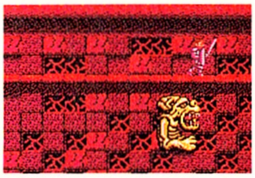
リパーシェイクを倒す

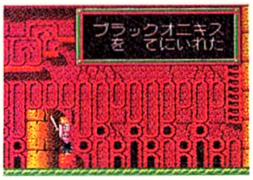
またまた登場するイヤな敵リパーシェイク。こいつに手こずっていたのではアイテムは入手できないぞ。手ぎわよくさっさと倒して奥へ奥へと進んでいくようにしよう。



ゾラドーナの持ち物

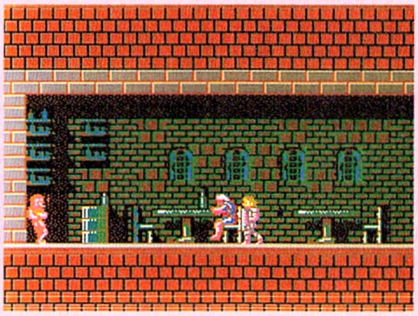
コンフレイトの街へ行くためのアイテムを持っているのが、このゾラドーナだ。今までの敵とは違って動きが読みにくく、結構手こずるはずだ。しかしその動きにも一定のパターンがある。一度そのパターンを知ってしまえばあとは簡単だね。思っきり剣を突き刺して、倒しまくってやろうぜ!!





もう一度酒場と民家へ行け

一度行った所にもう一度行くというのはかなりめんどくさい。しかしここで酒場と民家にそれぞれもう一度行くと、酒場ではフルプレイトをただでくれるし、民家ではコンフレイトに行くための鍵がもらえるんだ。



枝の世界

洞くつのような見通しの悪い枝の中

枝の世界でキミのすることは、この後に迫った最後の戦闘で必要な〝バトルヘルメット〟と〝バトルスーツ〟を入手することだ。そして最後に教会にいる神父から指輪をもらって終了なんだけど、そう簡単にはいかないはず。一度や二度やられたからってくじけるな。ここからが本番なんだから。

【コンフレイトの街】

コンフレイトの街に来れたキミなら、かなりの額のDを持っているはずだ。ケチケチしないで必要な物はどんどん買おう。この街にあるバトルヘルメットを入手するためにも、道具屋ではジャイアントプレート、ウィングブーツを、病院や食料品店では、体力を満たんにするためならDを惜しまず使って欲しい。苛酷な戦いになるはずだからね。

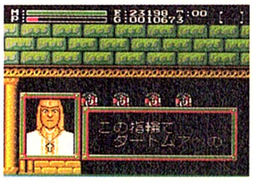
バトルヘルメット入手

バトルヘルメットはコンフレイトの街の奥にいるゾラドーナが持っている。ミストの塔で一度戦ったキミは倒すコツを心得ているはず。慎重に攻撃してできるだけダメージを受けないように倒そう。



教会へ赴くと

この教会では魔界丘に行くための指輪をもらえる。しかし、バトルヘルメットとバトルスーツを入手してからでないと無理。ということは、デイドレイクの街へ行った後再びここに戻ってくることになるね。

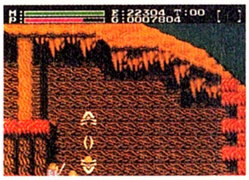


【デェイドレイクの街】

ここの街ではとにかく〝バトルスーツ〟を入手しよう。バトルスーツを取らないと、前に取ったバトルヘルメットの意味がなくなってしまうし、それにかの有名な〝ドラゴンスレーヤー〟を取った時にもその効果が消えてしまうからだ。絶対になんとしても手に入れろよ!! 本当の戦いを前にしてくじけてしまってはどうしようもないぞ。とにかく第一目標は〝バトルスーツ〟だ。

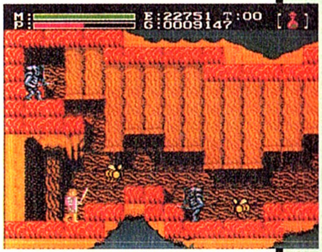
バトルスーツ入手

この〝バトルスーツ〟を手に入れるためにも、やはり敵を倒さねばならない。その敵とは……やっぱり、ゾラドーナである。しつこいヤツだね。でも戦わなければならない。それがキミに与えられた使命なのだ。ガンバッて戦って必ず倒そう!!



陰に潜むホーネット

ホーネットという名の敵がいる。こいつは枝の世界特有の柱の陰に隠れていて、いきなりキミに飛びついてくる。油断しているとあっという間に現われるイヤな敵なので、十分注意しながら進もう!



魔界丘

そして最後の闘いが始まる

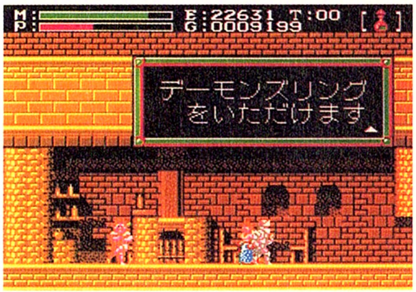
魔界丘には３つのシーンがある。ダートムアの街と、城、そして要塞ゼニスだ。いよいよ物語も最終段階に入ってきたってわけ。これからは敵が強く、そしてその数も増える。キミのレベルは上がっているかな。かなりのレベルにまで達していないと、この先は易々と進むことはできないぞ!!

【ダートムアの街】

魔界丘にある唯一の街、ダートムア。街といってもそのほとんどは敵に占領されていて今までの街とは大違いだ。ただ、この先の城や要塞に比べると比較的安心な所なので、ここで十分に体力と装備を充実させておく必要がある。

酒場がある?!

ここに来て実は指輪がもう１つ存在することがわかった。ここの酒場ではこんな有益な情報を提供してくれるぞ。そしてなお有難いことに、その指輪がある場所も教えてくれるんだ。酔払いだからって無視してはいけない。最後まで気を抜かないことが大切なのだ。



体力を回復せよ

ここからゲームの最大の目的である、要塞ゼニスへ向かうわけだが、当然出てくる敵はものすごく強い。ここで体力を回復しておくことは、ゲーム攻略上絶対に欠かせない要素なのだ。



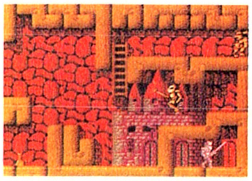
城へ行くか……

このダートムアの街には次のエリアに進む2つの入口がある。一方は城へ、そしてもう一方の入口は要塞へと開かれている。どちらに進むかはキミの自由。ただし、その選択を誤ると、後で後悔するぞ。



要塞へ行くか……

実をいうと、このダートムアの街は、城と要塞との中継地点の役割を果たしているんだ。だから、順番としては、ここからいきなり要塞へは進まないで、まず城へ行き、2つのアイテムを入手することが必要。

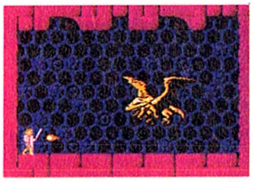


【城】

城の中でキミがすることは、まず城の王様の部屋に行くことだ。その部屋にはキングスリーブがいて、そいつを倒すと、幻の名剣、ドラゴンスレーヤーを獲得することができる。そしてその次は教会を探すことだ。実はもう1つあった指輪の最後の1つを入手できるはず。これで全てのアイテムがそろうことになるのだ。

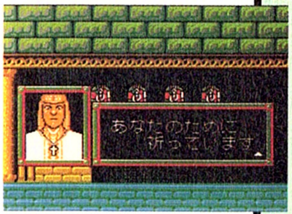
キングスリーブを倒す

キングスリーブは強敵である。しかも並の強敵ではない。キミのレベルがどんなに高くても倒すことは無理だろう。ヤツを倒すにはアワーグラスを入手し、その動きを封じ込める戦法が必要なのだ！



そして、最後の指輪を

この城の教会では、キミがずう〜っと待ち望んでいたはずの最後の指輪がもらえる。今までの教会の神父様とは顔つきもしゃべり方も違って見えたりして……指輪をもらったら要塞へと向かえ！



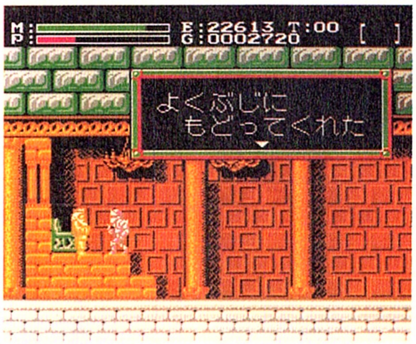
【要塞ゼニス】

さあ、いよいよ、最後のエリアへ突入だ。この要塞はマップが広い上に迷宮となっている。目標は中にある"法王の部屋"。しかしなかなかそこまでは進めないから覚悟しておくように。一番肝心なことは、その"法王の部屋"にたどり着く前に、いかにエネルギーの消もうを防ぐかにある。よほどの腕がないとキツい戦いになることは必至だ。

法王に挑む

法王は滅茶苦茶強い。なにしろ魔法も効かないし、アワーグラスも意味をなさないのだ。コイツを倒すには、その巨大な頭を何回もしつこくドラゴンスレーヤーで突くしかない。ガンバレよ!!





ファザナドゥの魅力とは ―― 内村氏と木屋氏

去る、10月の某日、午後6時半、天気は雨のち曇りで空には星1つ出ていなかった。その悪天候にもかかわらず、かたやハドソン代表内村氏と、かたや日本ファルコム代表木屋氏の無制限一本勝負が始まった！というのはもちろんウソで、この日、話題の"ファザナドゥ"の魅力について、両者の間で活発な意見の交換がなされたのだ。対談は3時間にも及び、"ファザナドゥ"について、様々な意見が二人の間から出された。二人とも共通して、"ファザナドゥ"はおもしろく、決してプレイヤーの期待は裏切ることはない、と自信たっぷりに豪語してたゾ！ 二人の御墨付きのこの"ファザナドゥ"。キミもぜひプレイしてみよう!!



▲「このグラフィックがファザナドゥに新たな魅力をあたえた」と熱っぽく語る内村亨人氏(写真・右)と同意見の広報担当柴田一樹氏。



▲「ハドソン独特の表現方法がうまく生かされたソフト」とうれしそうな日本ファルコム加藤正幸氏(写真・左)と木屋喜夫両氏。

【付録】一目でわかるアイテム・敵キャラ大図鑑

アイテム

アイテムの入手はゲーム攻略上絶対に欠かせない作業だ。入手したら大事に持っているだけでなく、どんどん使おう。使ってなくなったら、またDを集めて買えば良いのだ。もちろん一回きりのもあるけどね。



ペンダント　イリクサー　レッドポーション　アワーグラス
J(ジャック)の鍵　Q(クイーン)の鍵　K(キング)の鍵　Jo(ジョーカー)の鍵　エルフの指輪　ルビーの指輪
ドワーフの指輪　グローブ　オイル　ポイズン　ウイングブーツ　マトック
ハンド・ダッカー　ロングスワード　ジャイアント・ブレード　ドラゴン・スレイヤー　バトル・スーツ　バトル・ヘルメット

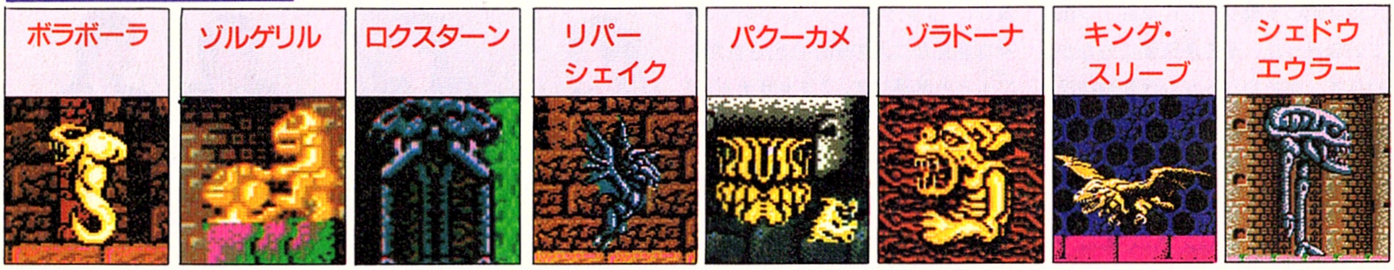
敵キャラ

敵キャラはこ〜んなにいるぞ。全部の名前を覚えるだけでも大変だね。ここに入っていない敵キャラもいるというウワサもある。恐ろしい顔つき体つきにビビることなく、倒すことだけ考えて、前に進むのだ!!

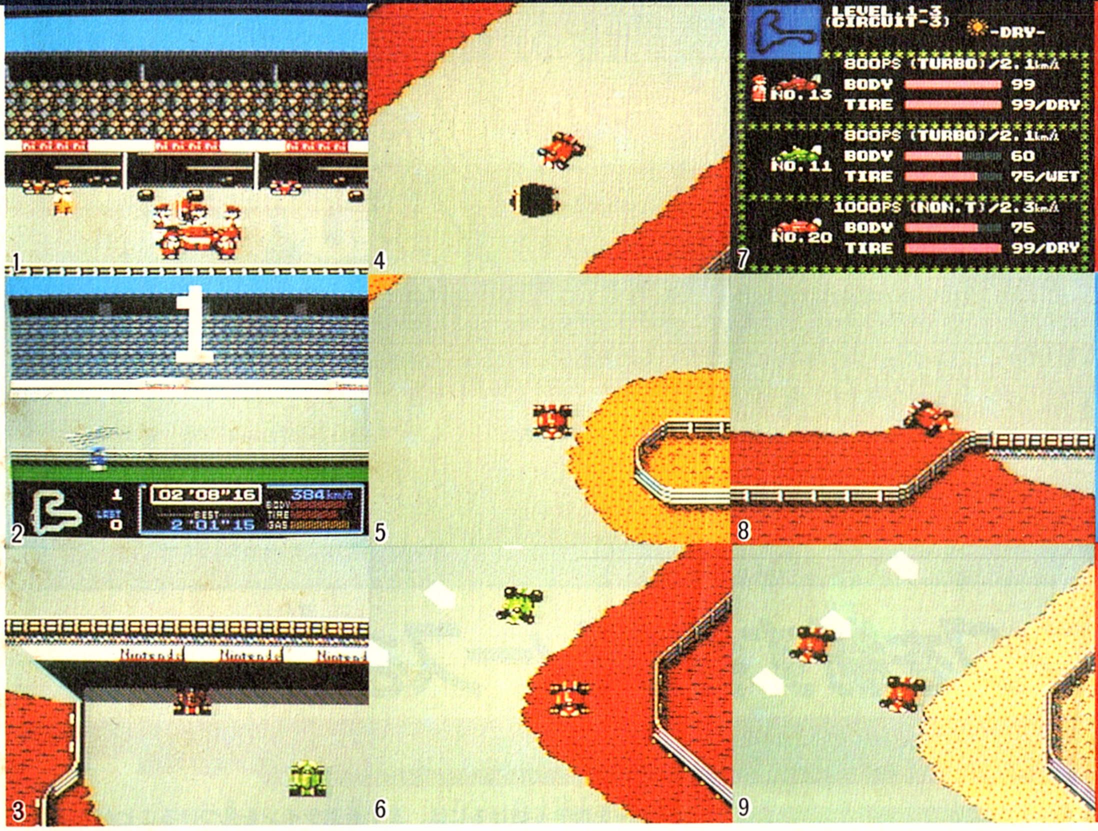


モノドロン　ゾスラ　マイコニッド　ゾンビ
スノーマン　ライデン　ビージャイアント　タマヅツ　イケダ　ランプリー
ヤリーカ　スガタ　ナーガ　ナッシュ　イシイス　チャロン
コイナル　ビーホルダー　ホーネット　サーグェイン　フッド　マスクマン

ボスキャラ



ボラボーラ　ゾルゲリル　ロクスターン　リパーシェイク　パクーカメ　ゾラドーナ　キング・スリーブ　シェドウエウラー



HOW TO WIN

ハウ・ツー　ウイン



①コンマ1秒を陰で支えるピットクルーたち
②チェッカーが振られる。栄光がたなびく
③視界の変化に対応せよ。F1は「眼」の戦い
④オイルマークは過酷なレースの爪跡だ
⑤ヘアピン。緊張感がピークに達するとき
⑥ときには芝の中をも利用してしまう大胆さ
⑦コースとマシンには、「相性」があるのだ
⑧ガードレールはときに飛ばし屋に水を差す
⑨「イン」をめぐってのデッドヒート
⑩今では懐しい初出走のときのマシン

FAMI-COM GRAND-PRIX F1 RACE

●ファミコン　グランプリF1レース

任天堂	¥3500(ディスク)	発売中

1/100秒に命を捧げるレーサーたちよ!!

F1――エキサイティングで、カッコ良くて、そして夢のあるモータースポーツ。今シーズンは、日本人初のF1ドライバー、中嶋悟選手の活躍、鈴鹿F1大会の開催など、僕たち日本人にとってはF1元年っていってもいいくらいのおもしろい一年だったのだ。そして、ゴルフトーナメントシリーズに続いて登場した、任天堂「F1レース」。こりゃあ、もう、ゲーム小僧の興奮度は、いやがうえにも盛り上がっちまうっていうもんだよな。

さてさて、じゃこれがどんなゲームなのかってことが気になるね。基本的なゲーム構成からいくと、まずコースの数が10コース。2コースずつだぶりながらレベルが4。これを24台用意されたマシンの特性を生かしながらクリアしていくってことになる。でもね、この24台のマシンは、ただじゃない。レースで入賞して賞金を稼いで、1台ずつ買っていかなくちゃならないんだ。それも、高性能マシンになればなるほど、その価格は高くなっていくから、コースの周回タイムを縮めるには、賞金の「稼ぎ方」もけっこうポイントになってくる。で、賞金を稼ぐには、それぞれのコースの必勝法っていうのが、どうしてもクローズアップされてくるんだな。

トーナメントで競うのは1/100秒の差。タイムを縮めるためなら、いかなる努力も怠ってはいけない。それでは公開しよう。

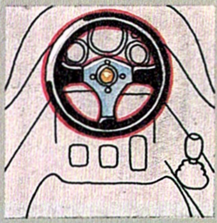
「F1レース」のすべてを!



◀中島悟。鈴鹿にて

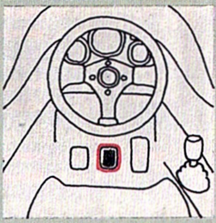
写真：H.Fujimori

F1マシンの基本操作法 「走る」「止まる」「曲がる」を完璧にマスターだ



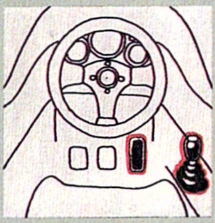
ステアリング

アクセルはⒶとⒷボタン。Ⓐボタンがローギア。Ⓑボタンがハイギアだ。当然、Ⓐボタンで加速してⒷボタンにブチ込み、スピードを上げていくわけだけど、逆に減速する時にも使える。いわゆるエンジンブレーキってやつだ。つまりⒷボタンで走行中、Ⓐボタンに入れてやればスピードをなめらかに落としてやれるわけだね。普通のブレーキを使うとスピードが落ちすぎる時なんかにはいい手だよ。



ブレーキング

Ⓐ、Ⓑボタンの両方を同時に押せば、ブレーキをかけることができる。例えばヘアピン。ほかのコーナーと違って、Rの角度がキツイから、ここはやっぱりブレーキで減速してやったほうが、速く走れる。ほかのクルマに追突しそうになった時にももちろん有効だしね。ちなみに操作方法は、ヒール・アンド・トゥーの要領で、親指の先とハラをうまく使うと決まるよ。

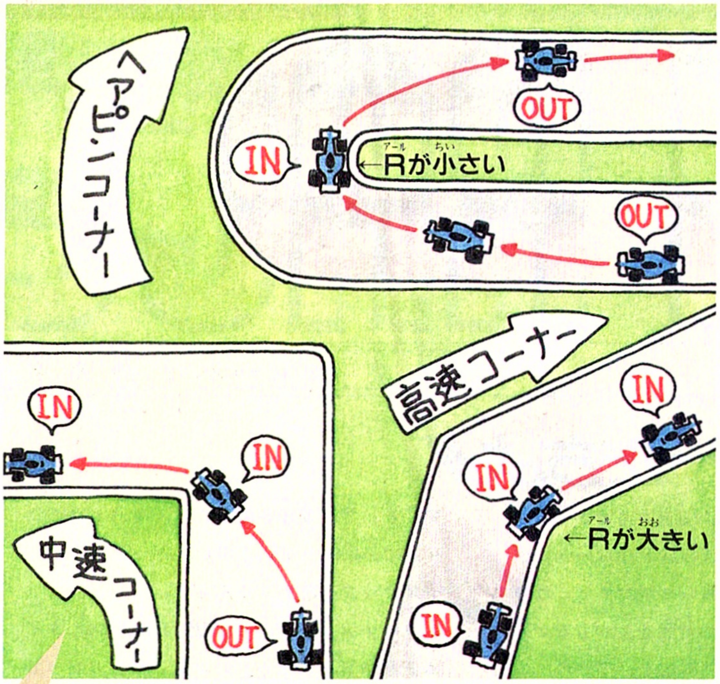


シフト＆アクセルワーク

ステアリングの操作は、✚の左右をたたくことによって行う。ここでカン違いしちゃいけないのは、あくまで「たたく」であって、「押す」ではないってことだ。✚の操作時間の長さでドリフトアングルが決まってくるからね。ほとんどのコーナーは、✚の左右を1～3回たたくことでバッチリ角度が合うように設定されてるから、まずは各コーナーの角度を指先で覚えちゃうに限るぜ！

コーナーリングを制す者がレースを制す

●クリッピングポイントを見つけ極力そこを通過せよ



コーナーを素早く抜けるには、まず最速ラインを見つけることが大切。基本的には最短距離のラインか、1番スピードを乗せられるラインがベストになる。まわりをよく見て、極力このラインを走るようにしようぜ。

1.アウト・イン・アウト

ヘアピンのように小さいRのコーナーでは意識してそのRを大きくとってやる必要がある。そうしないと、立ちあがりでアウトに膨らんじゃう確率が高くなるからだ。コーナーの進入をアウトからとってやり、インに切れ込んでCPをかすめ、再びアウトに出ながら立ちあがっていく――これがコーナリングの一番ベースになる、アウト・イン・アウトのラインなのだ。このラインは高いスピードでコーナーを曲がれるというのが最大の利点。360km/h全開ドリフトでも抜けられるぞ。

2.インベタ

Rの角度が45°までの高速コーナーの場合だったら、インベタで走らなきゃいけない。1つのコーナーだけとって考えた場合、このインベタのラインが最短距離になるからだ。同じスピードで走ったら、その距離が短いほうがタイムも速い。そして、45°までのコーナーだったら、どんなスピードでもグリップ走行で走れるのだ。アウトからインへ、なんていうラインでは、タイムロスにつながるだけだぜ。ただし前後のコーナーのからみでラインを変えなきゃいけないこともあるよ。

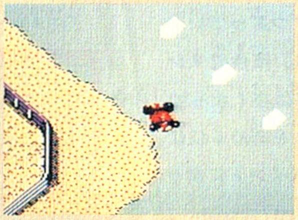
3.アウト・イン・イン

中速コーナー、例えば90°のRのコーナーなどでは、アウト・イン・インのラインがベストだ。こんなコーナーでは、インベタでは曲がりきれない（特にハイパワー車の場合）し、アウト・イン・アウトでは今度は逆にロスのほうが大きくなっちゃう。だから、進入だけアウトのラインにマシンを乗っけてやり、CPまで来たらインベタで立ちあがっていくというのが、1番効率のいい走り方になるわけだ。ただし、このラインも、前後のコーナー、他車の状況によって変化するけどね。

注：Rとはカーブの半径のこと。Rが大きいとはゆるやかなカーブ、Rが小さいとは、急カーブを意味する

クリッピングポイント（CP）とは？

1つのコーナーを抜けてくときの最速ライン上に乗っかっている、1番インに近いポイント、これをクリッピングポイントっていうんだ。このポイントは、どんなコーナーにもあるから、まずはソイツを先に捜しちゃうのが正解だよ。



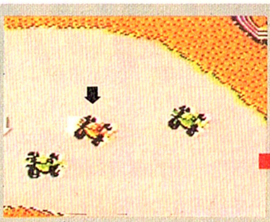
◀イン側の芝をかすめるようにコントロールしよう！

抜くためのテクニック

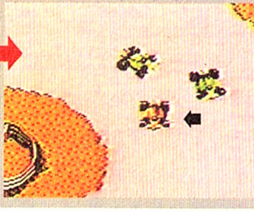
レースにエントリーして、走り出すときの位置。スターティング・グリッドっていうんだけど、この位置は10番手なんだ。つまり、10番手からスタートしなくちゃならないわけ。前を走る9台の車を抜かなきゃ勝てないぜ！

基本はインをついて

前を走る車を抜くには、2パターンの方法がある。直線で抜く場合と、コーナーで抜く場合だね。ただ、直線で抜くとなると、車のパワーのみの勝負だから、テクニックはあんまり関係ないんだ。やっぱテクで抜いていくんだったら、コーナーにつきる。コーナーでは、イン側につくほうが絶対に速いんだぜ！



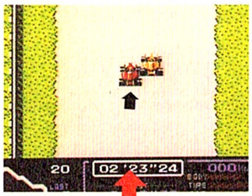
◀前を走る車がコーナーにさしかかる直前の一瞬のスキを狙って、思いきってインに突っこんでいく

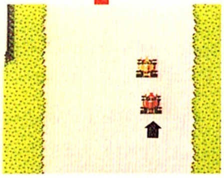


▶イン側につけたらしめたもの。追い抜き成功だ。かなり差をつけて、コーナーを抜けられるぞ！

直線でも侮れない

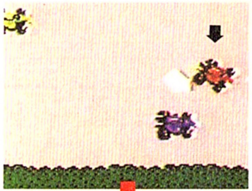
直線で追い抜くときには、ちょっとしたコツがあるんだ。前を走る車の走行ラインと、自車の走行ラインがずれていて、真っすぐ走れば車速差で追い抜ける状態なら問題ない。だけど、前車のラインと自車のラインが同一の場合は困るよね。こんなときは、✚をチョンチョンと左右にタッチして自車のラインを修正してやろう。あくまでもタッチする感覚がコツ！

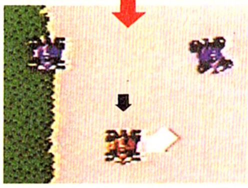




ときにはアウトから

コーナーにさしかかるとき、どうしても前の車が先にインについてしまいそうな場合では、無理にクラッシュ覚悟でインに突っ込むより、いったん道を譲っておこう。あとで落ちついて追い抜くほうが確実だからね。それに、このような状態が予測できるときには、アウトからブチ抜く方法だってあるんだから。速く走るためには、素早い状況判断が大切なんだぜ。





これだと失敗!無理するな!!

コントローラー操作に慣れてきて、コーナーをセオリーどおりに抜けられるようになると、ついスピードを出したくなるね。だけど、コーナリングスピードには限界があるぞ。速く走るためには、ミスをしないことが絶対条件なので、確実にクリアできるスピード感覚を身につけることが大切だ。



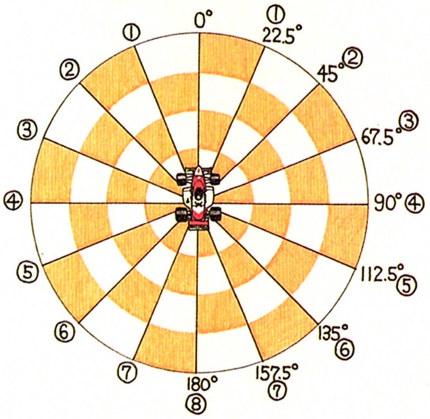
▶やみくもにオーバースピードで突っ込んでミスるより、速度を合わせて確実にクリアしよう

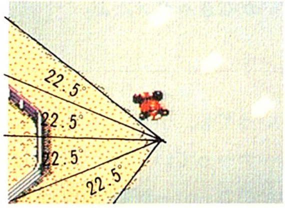
作戦でもライバルに勝つ

自車の特性をマスターしておこう

どんなゲームにも言えることだけど、スタートする前に必勝作戦をたててから、実戦にチャレンジすることも重要なポイント。特にこのゲームの場合、自車セレクト画面のときにコースの形がわかるから、じっくりと作戦を考えられるはずだぞ！

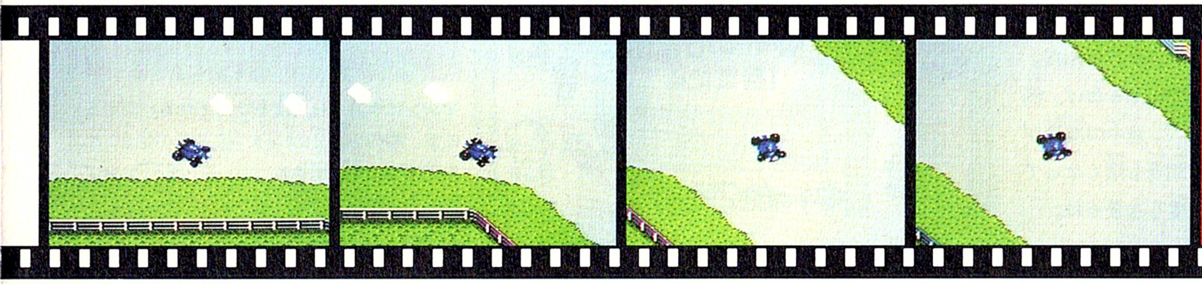
ここで基本を見つめ直しておきたい。つまり、何のテクニックのことよりも、もっともっと基本的な自車の動きを完全に知っておくことだ。✚を押すことにより動く角度は、右図のように16段階になっている。✚を1回押すと、22.5°動く。2回押せば45°、3回押せば67.5°ということだね。ただし、✚キーを押している時間によっても変化する。ここが問題なんだ。もちろん速度やタイヤのグリップ状態によっても違いは出てくるけど、通常は約0.2秒以内で操作しないと、1回で22.5°という法則は成り立たない。これが約0.2秒以上押し続けている場合では、プラスαの角度が加わってしまうんだ。でもこのプラスαの角度というのも、図の16段階のいずれかの角度に相当するので、訓練すれば自由自在に操ることができるぞ。これらの特性を完全マスターすれば、コースを見たときにどのラインを通ると良いか、作戦をたてられるよ！





◀コーナーの角度も同様に22・5°の組み合わせで構成されている。例えば、90°のコーナーの場合は、22・5°が4つということになる

分解写真で見るドリフトテクニック



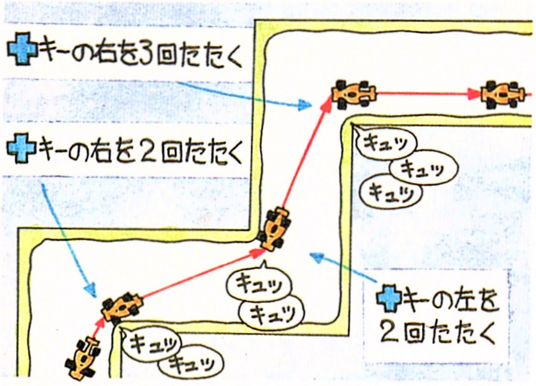
タイヤのグリップが0になってドリフトをし始めても、角度とスピードのコントロール感覚を指で覚えれば、あわてることなくコーナーをクリアできる。このコツをつかめば、いちいちピットに入らなくても走りきれる

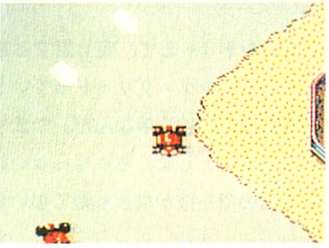
最速で飛ばせ！最短で突っこめ!!

種類別コーナー研究

S字コーナー

S字コーナーには左右45°のコーナーを組み合わせたタイプと左右90°のコーナーを組み合わせたタイプの2種類がある。前者は、コーナーのインからインへ走れば直線状に走れるから問題ないんだけど後者になるとちょっと大変。角度が90°と大きいからだ。ただし、気マジメに、✚を4回ずつたたいていく必要もない。手前から各コーナーの角に合わせて、3回、2回、2回と✚キーを素早くたたいてやればいいんだ。バッチリ決まるぜ！



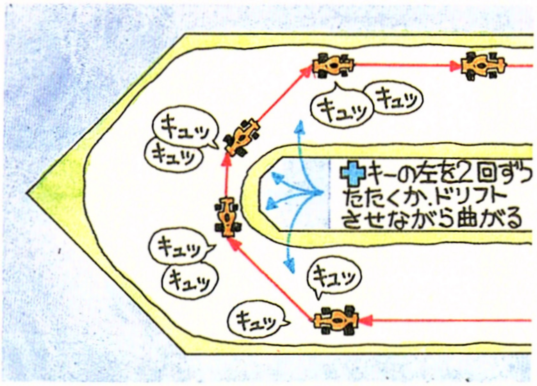


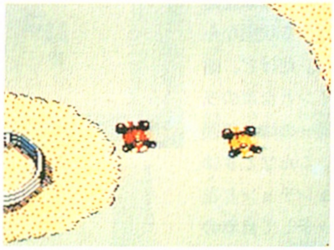
◀インをうまくかすめるようにマシンコントロール！

数あるコーナリングの中でも、難度No.1。最初の操作で、失敗してオーバードリフトしてしまうと、次の✚の操作角度が大きくなり、ヒジョーに苦しくなっちゃうからだ。

ヘアピンコーナー

ヘアピンコーナーの角度は180°……。ということは、✚キーを8回たたいてやらなきゃいけないことになる。コーナーの始まりの部分から終わりの部分までの通過時間はハイパワー車で全開でいくと2秒にも満たないから、この間に8回、それも正確にたたいてやるなんてことは、事実上不可能。やはりアウトから進入してやって、コーナーの手前から1〜2回分の角度をマシンにつけてやった方が正解。立ちあがりもこれと同じだね。



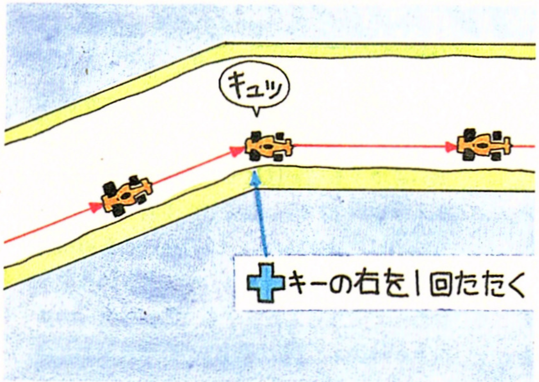


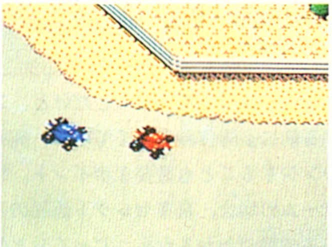
◀インから進入すると立ちあがりでアウトに膨らむぞ

ヘアピンにハイパワー車で全開で突っ込んでいくと、アウト・イン・アウトのラインを通っても完全グリップ走行は、まず、できない。ドリフト走行をうまく使って。

高速コーナー

ここでいう高速コーナーっていうのは、Rの角度が22.5°と45°の緩やかなコーナーのこと。つまり、✚をたたく回数が、1〜2回で曲がれるコーナーってことだね。操作する時間がたとえ少なくても、このくらいの回数だったら、十分マシンのグリップを維持しながらコントロールできるハズ。だから、ここでは最短ラインをトレースするという結論に達するわけだ。もちろん、ハイパワー車でも全開で突っ込んでいかなきゃダメだよ。



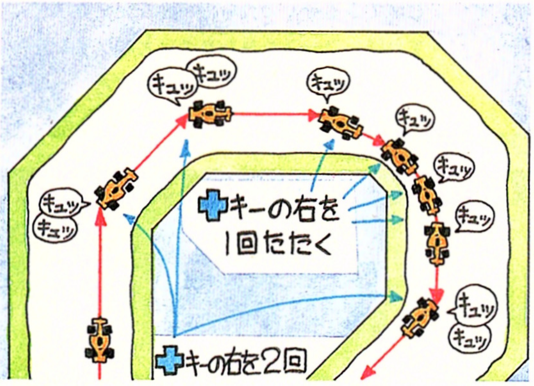


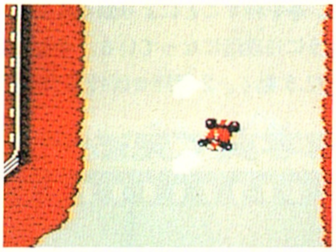
◀高速コーナーは384km/hのスピードでもインベタ走行

1500psノンターボ車のようなモンスターマシンで走る場合、テクがないと高速コーナーでもインベタ走行はちょっと苦しいかもしれない。アウトに膨むくらいなら速度を落とそう。

複合コーナー

複合コーナーといっても、小さいRと大きいRの組み合わせのコーナーっていうわけじゃない。だけどね、いくつかのコーナーが組み合わさってできてる大きいコーナーの中には、そのコーナーとコーナーとの間隔に差があるヤツがあるんだ。これは事実上の複合コーナーっていえるわけ。例えば45°のコーナーの組み合わせで、途中の間隔が短くなっていると、✚をたたく間隔も短くなってしまうんだ。これもラインを変更しなきゃね。





◀コーナー間の間隔が短いところはマシンに角度入力

マシンに手前から角度をつけてやるということは、✚の2回分の操作（45°のRの場合）を、1回ずつに分けてやるってことなんだ。



命知らずのレーサー御用達!! 上級ドライビングテクニック

1 インベタコーナリングの極致 芝かりインカットで抜ける！

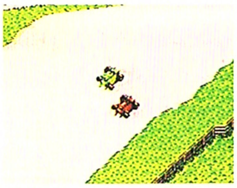
Rの小さい90°コーナーなどでは、基本ラインどおりにクリアする方法以外にも、やはり効率の良い走り方があるんだ。このような小さなRの場合は、たいてい他車もインベタのラインを通るパターンが多いはず。なかなか抜きにくいよね。ならいっそのこと、大胆に芝の中にラインをとってしまえばいいのさ！

2 他車をリタイヤさせて確実に順位を上げるクラッシュ技！

これはレベル1をど〜してもクリアできない指の不自由な人用の、頭脳的な上級技だ。ボディが頑丈なマシンでやることが必要条件。なにしろ、ガンガン他車をクラッシュさせて13台ブッ壊すんだ（ちなみにライバル車は壊せないので念のため)。そうすれば、何分かかろうと確実に7位入賞を果たせるでしょ…!?

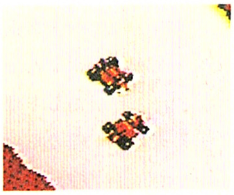
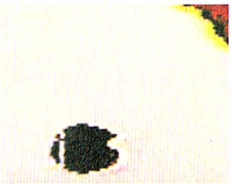
3 ターボで最高速を保ちつつコーナーをクリアする超人技！

ターボマシンの場合、パワーのあるマシンだとⒷボタンを✚の上を押すことによって、最高速が384km/hに達する。直線ならターボをビンビンに効かせて走ることは簡単だけど、これをコーナー時にもやってのけてしまうのだ。✚の操作はナナメにいれるという、超人的な技術。こりゃハンパじゃない！

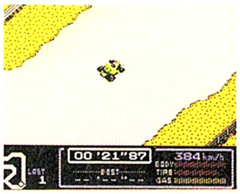
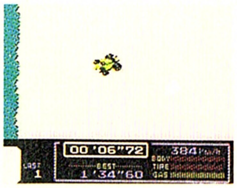
◀ここで芝の部分を利用すれば、車速がのっている限り追い抜きができる

▶タイヤの消耗を覚悟のうえなら、こんな思い切ったライン取りも有効

◀エモノを見つけたら、すかさずにじり寄っていってクラッシュさせちゃうのだ

▶同じ車に2度ぶつかればその車はリタイヤ。自分がリタイヤしないようにね！

◀見よ！ オン・ターボ最高速384km/hでのコーナリング!!

▶このテクはタイムトライアルのサーキットNo.6の広場で練習するといいよ

データ別・全マシン&全サーキット完全ガイド

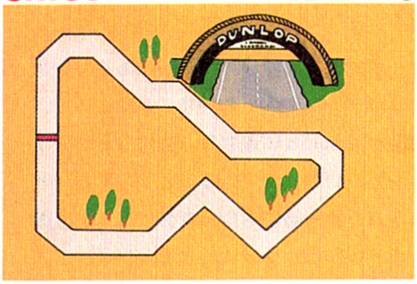
NO.	PRICE(価格)	POWER(馬力)	TURBO	GAS(燃費)	BODY	TIRE	TIRE-TYPE	MAX:SPEED(最高速)
1	$ 10万	500ps	×	3.5km/ℓ	99	50	DRY	336km/h
2	$ 10万	500ps	×	3.5km/ℓ	75	75	DRY	336km/h
3	$ 10万	600ps	○	3.2km/ℓ	60	50	DRY	312(360)km/h
4	$ 30万	600ps	○	3.2km/ℓ	99	50	DRY	312(360)km/h
5	$ 30万	600ps	○	3.2km/ℓ	75	75	DRY	312(360)km/h
6	$ 30万	800ps	×	2.8km/ℓ	60	50	DRY	360km/h
7	$ 100万	600ps	○	3.2km/ℓ	99	99	DRY	312(360)km/h
8	$ 100万	800ps	×	2.8km/ℓ	60	50	WET	360km/h
9	$ 100万	800ps	○	2.1km/ℓ	50	50	DRY	336(384)km/h
10	$ 300万	800ps	○	2.1km/ℓ	75	75	DRY	336(384)km/h
11	$ 300万	800ps	○	2.1km/ℓ	60	50	WET	336(384)km/h
12	$ 300万	800ps	×	2.8km/ℓ	60	99	DRY	360km/h
13	$ 500万	800ps	○	2.1km/ℓ	99	99	DRY	336(384)km/h
14	$ 500万	1,000ps	×	2.3km/ℓ	50	50	DRY	360km/h
15	$ 500万	1,000ps	×	2.3km/ℓ	35	99	DRY	360km/h
16	$1,000万	1,000ps	×	2.3km/ℓ	75	75	DRY	360km/h
17	$1,000万	1,000ps	×	2.3km/ℓ	60	99	WET	360km/h
18	$1,000万	1,200ps	○	1.5km/ℓ	35	75	DRY	336(384)km/h
19	$2,000万	1,200ps	○	1.5km/ℓ	50	75	DRY	336(384)km/h
20	$2,000万	1,000ps	×	2.3km/ℓ	75	99	DRY	360km/h
21	$2,000万	1,200ps	○	1.5km/ℓ	50	75	WET	336(384)km/h
22	$5,000万	1,200ps	○	1.5km/ℓ	60	99	WET	336(384)km/h
23	$5,000万	1,200ps	○	1.5km/ℓ	75	99	DRY	336(384)km/h
24	$5,000万	1,500ps	×	1.3km/ℓ	35	99	DRY	384km/h

SHOPで買えるマシンは、全部で24種類あるんだ。下は＄10万から、最高級車は＄5000万まで、8段階の値段のバリエーションがあるよ。そして性能。左の表で示すとおり、それぞれに性能に違いがある。例えば、同じ値段でもNo.1のマシンとNo.3のマシンでは、ボディーの強度とパワーの違いがあることに気がつくと思う。ここがマシン選びのポイントなわけだね。まず、選ぶ基準をどうするのか。これは、コースに合わせる方法と自分のテクニックに合わせる方法の2通りに大きく分かれるはずだ。テクならば、初心者はパワーよりもボディや燃費にウエイトを置いたほうがいいし、逆に上級者はパワー最優先。コースは、まず10個のコースそれぞれの路面コンディションを把握してから、タイヤをメインに選ぶ。とまあ、こんな感じの基準を自分なりの考えでつくっておいてから、マシン選びをしようぜ。賞金を稼いでより良いマシンを買う。これもこのゲームの楽しみのひとつだよね。

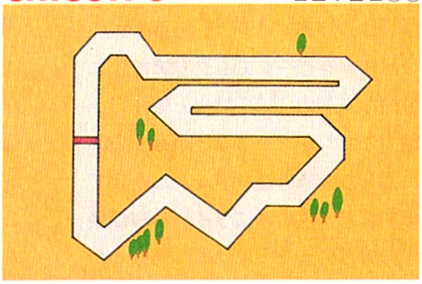
※SHOPでは、プレイヤーのセーブしたレベルに応じて12台分の車が見られる。（買える）ターボ車の最高速、カッコ内の数字はターボオンの状態。

レーサー達よ、全コースを覚えるのだ

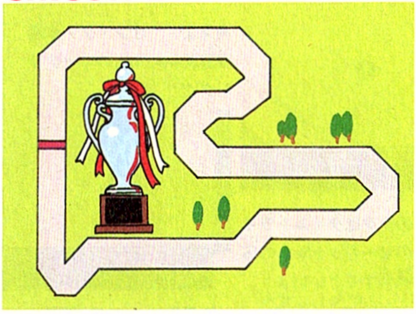
CIRCUIT 1 LEVEL ①



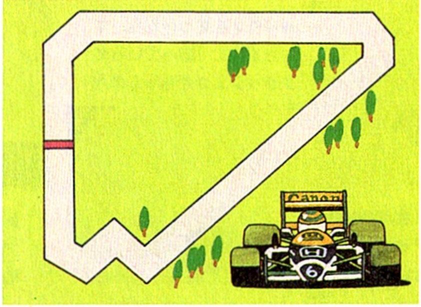
CIRCUIT 6 LEVEL ②③



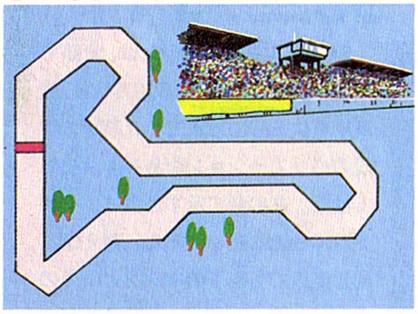
CIRCUIT 2 LEVEL ②



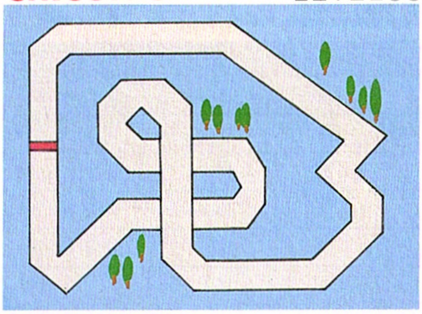
CIRCUIT 7 LEVEL ③④



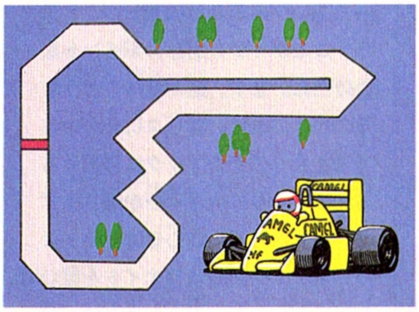
CIRCUIT 3 LEVEL ①②



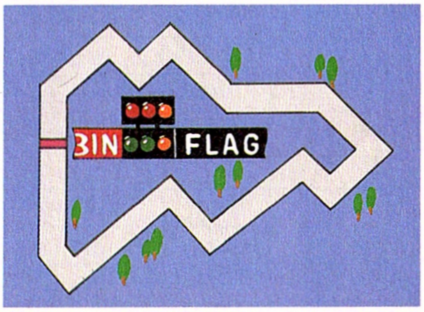
CIRCUIT 8 LEVEL ③④



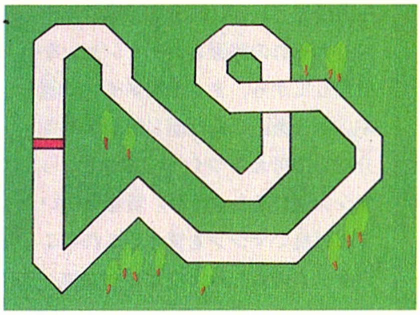
CIRCUIT 4 LEVEL ①②



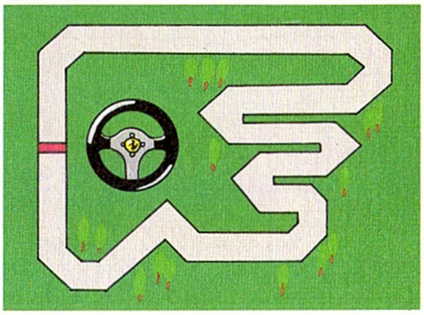
CIRCUIT 9 LEVEL ④



CIRCUIT 5 LEVEL ②③



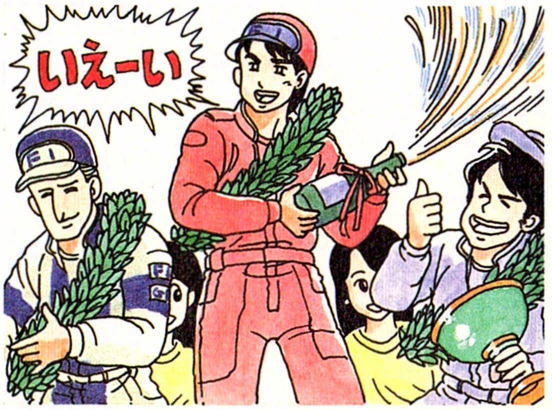
CIRCUIT 10 LEVEL ④



サーキットのコーナーの組み合わせに注目

サーキットは全部で10種類。このコースを、レベル別に4つに分けてあるんだ。ということは、レベル1の場合はNo.1からNo.4まで、そしてレベル2ではNo.3からNo.6までというように、重なっているコースがあるよね。だけど、レベル1のNo.3とレベル2のNo.3では、コースそのものは同じでも、他車の動きのパターンは、若干の難易度をつけてあるから、甘く見ちゃダメだよ。そして、ほとんどのコースの路面はドライ。ただ、No.8とNo.10だけはウェット路面なんだ。ここではタイヤの選定がかなり影響されるぞ。もしドライ用タイヤで、ウェット路面を走るとなると、3倍ぐらい消耗が激しくなるように設定されているし、逆に、ウェット用タイヤでドライコースに挑戦すると、タイヤの磨耗度が、1.3倍早くなるんだ。つまり、コースコンディションに合ってないタイヤでは、それほど不利なものだってことだね。ここまでで言えることは、合計3台ストックできるマシンの中で、最低1台はウェット用を用意しておいたほうが無難に戦えそうだってこと。このデータをさっきの車選びの参考にしよう。

さて、特に注意しなければならない場所をいくつか紹介しておこうね。まずNo.4では、ヘアピンあとにつながるS字へのライン。本来ここは車速がのりやすいコースだから、慣れるまでは無理しないように。No.5では立体交差が現れる。自車の方向がグルッと回転するように走るため、目の錯覚を起しやすいぞ。ちなみに、立体交差で自車が見えなくなる部分では、どんなにぶつかってもダメージを受けないという特典もあるけどね。No.7以降になってくると、さすがにかなりハイレベルな戦いになってくるよ。このへんからは、直線で他車やライバル車を抜くっていう、単純な抜き方は通用しなくなってくる。しかも、一見直線風に見えるけど真っすぐ走れないトリック直線もあるし。ひたすら練習あるのみだぜ!!



イラスト/伊沢貴志


PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
ヤツが出た！
ランボー、興奮はいま全国へ。
世界的大ヒットのスーパー・アクション・ムービーをファミコンに詰め込む。と、結果はこうなる。興奮その1 たくさんの会話場面が、映画のシーンを次々と思い浮かべさせるスリル。興奮その2 ランボーのキャラクターは、大型で操作性もグッド。だからアクションのノリが違う。興奮その3 敵キャラクターの攻撃パターンが、こまかく変化。アイテムを駆使してそれを攻略していく頭脳戦の面白さが味わえる。興奮その4 敵を倒すたびANGER（怒り度）が増しレベルが上がる。興奮その5 最後の戦いとは何か？ゲーム中盤からのストーリー展開が、キミを夢中にさせること間違いなしだ。
標準小売価格
¥5,300
12月上旬発売
ROMカセット
1メガROM+64KbSRAM
商品番号PAC-RV
男の怒りが爆発する地獄のバトルゲーム
RAMBO
ランボー
株式会社パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区 新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直) ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

宝島 PG BOOKS PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。 JICC出版局





MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本③

〈収録ソフト〉ザナドゥ、ドラゴンクエストII、アシュギーネ・虚空の牙城、アシュギーネ・復讐の炎、信長の野望・全国版、グラディウス2ほか

■パラダイム
■A5判／予価980円

ファルコム・バイブル

メイキング・オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム㈱
■B5判／予価1500円

新作ソーサリアンの開発秘話をはじめ、ドラスレ・シリーズのバックストーリー、モンスターマニュアルなど、ファルコムファン必読の一冊！

ロールプレイングゲーム必勝本III

■本郷アキラ■A5判／定価1600円

パソコン・ロールプレイングの最新・話題ソフトの必勝法をやさしく徹底解説!!
〈収録ソフト〉ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ジーザスほか

好評発売中!!



ゲームブック
ザナドゥシナリオII

■日本ファルコム㈱宮本恒之■B5判／定価880円

大好評ゲームブック・ザナドゥの続編。骨だけの亡霊となって甦った魔王ガルシスとの壮絶な戦いが、巨大な地下帝国を舞台に、再び展開される。大型サイズで迫力も十分、アイテムカードも楽しいゾ。



ロールプレイングゲーム必勝本II ■A5判／定価1600円

シミュレーションゲーム入門② テクニック編 ■A5判／定価1700円

ゲームブックザナドゥ ■B5判／定価880円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本② ■A5判／定価980円

ロマンシアハンドブック ■A5判／定価980円

シミュレーションゲーム入門① スタート編 ■A5判／定価1700円

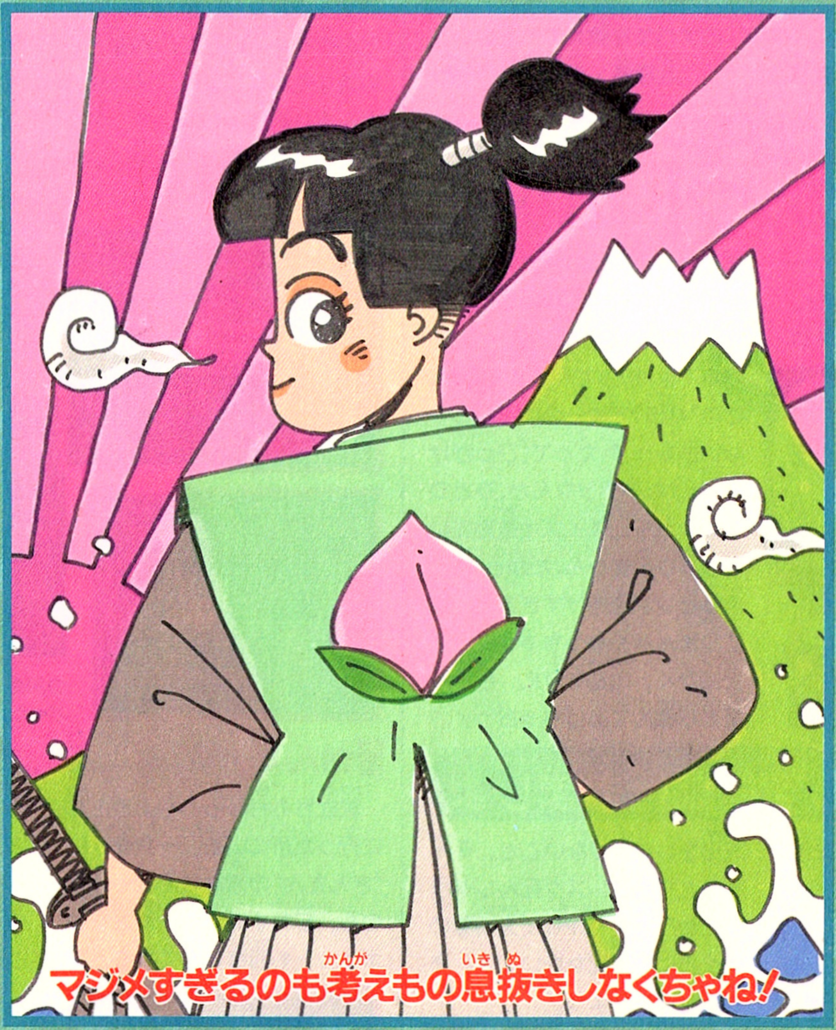
ザナドゥファイル ■B5判／定価1500円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本① ■A5判／定価980円

THE FAMI-COM. TECHNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1987 Vol.23



お固いばかりが能じゃないとばかりに
桃太郎伝説がユニークな個性を主張する
'87年晩秋、コミカルRPGが流行の気配
消えプリ、うっぽこ、ドラクエⅢを含めて
新旧5本のソフトで使えるテクニック
眠れない夜のために…

付録のマップを見ながら聞いて！



桃太郎伝説

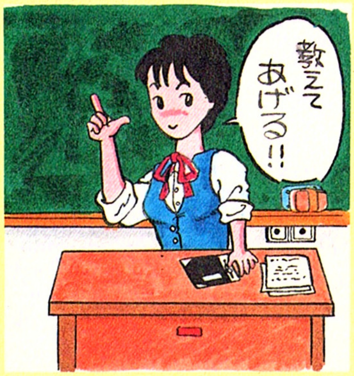
GAMER ファニー川島

こんなに楽しいゲーム、今まで見たことないっ！ かわいくって、オカシクて、ついついハマっちゃうから、困ってしまうっ!!

Q とってもオモシロそうだったので、つい買ってしまった"桃太郎伝説"。ところが、このＲＰＧ全盛の世の中にあって、ボクはＲＰＧをやるのが初めてなのです。ファニーお姉さん、できるだけ詳しく"桃伝"のすべてを教えてください。
貢ぎ物：お歳暮をお送りします。 兵庫県・中西康之（15歳）

桃太郎伝説はRPG入門者にピッタリのソフトなの！

A へえ〜、ＲＰＧをやったことがないんだぁ。でも、たしかに最初



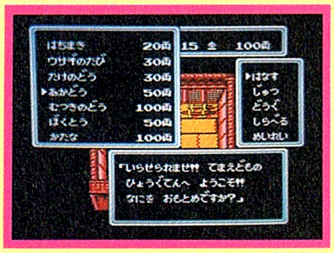
はちょっととっつきにくいトコロがあるかもしんないわね。なんかメンドくさそうだしィ。その点では、初めてやるＲＰＧが、この"桃伝"てゆーのは正解じゃないかなっ！ だって、ひっかけや、とけないナゾなんか、ひとつもないから、スイスイ進んでいっちゃうんだもん。だから、あんまりヒントをあげすぎると、逆につまんなくなっちゃいそう！ とにかく、川島なりに、手とり足とり教えてあげちゃおっ！

わき目をふらず村に行きましょ

まず、まっさきにすることはとゆーと、おウチのスグ近くにある村に行くこと。ここで、武器や防具を買ったり、情報をもらったりして、旅の準備を整えましょうねっ！ おウチを出る時には、武器や防具はなんにも持ってないんだから、いきなり遠出をしたりしないこと。そんなことすると、スグ死んじゃうんだからっ！ ＲＰＧで大切なのは、とにかく死なないこと。あわてちゃダメよっ！



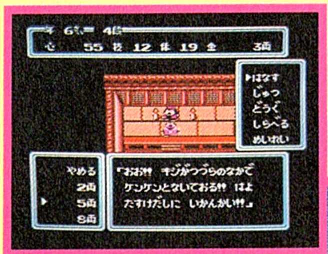
→武器や防具は、どうぐ→つかう、にして装備！



アタシが最初に買ったのは、赤胴と木刀のセット。ちょうど100両ね。まずは、これがベストの組合わせよ

旅立ちの村を基点に肩ならしっ！

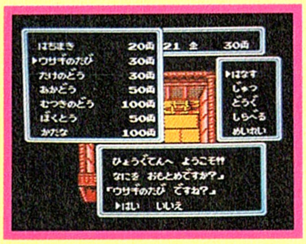
１〜３段ぐらいまでは、旅立ちの村を中心にして、お金と心の数をためましょう。その間、あんまり遠出はしないで、傷ついたらスグに戻って宿屋に泊まるよーにしよっ！ 一泊しても たったの５両、おまんじゅうやおにぎりを買うより、よっぽど安いでしょ。その分、お金をためといて、少しでも早く、武器や防具をパワーアップした方がおりこうさんっ！



入口の開いている家を調べていたら、易者サンを発見。お金を払ったら、大切な情報を教えてくれたわ

３段になってから、よーやく"おむすびころりんのほらあな"に行ったの。でも、おにぎりを忘れちゃってヒサン！



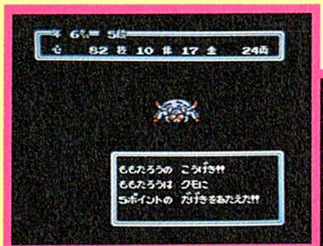


30両ためて、スグにうさぎのタビを買っちゃった。少しだけす早くなるのよ

きんたんの術を覚えれば遠出が楽になる

旅立ちの村から、ちょっと北に行った所にいる、一角仙人に"きんたん"の術を教えてもらうのも、忘れずにっ！ 体力を20ポイントも回復してくれる、アリガタイ術なんだよ。で、４段ぐらいになったら、少しずつ遠くに行くようにして、マップ上をくまなく調べてみて、５段になったら、次の村をめざそう！

４段の時に、修業をしたら楽勝だったわ。３段ぐらいでも勝てるんじゃないかなっ！





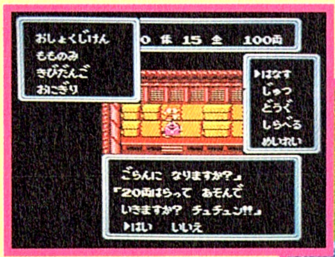
お金をかせぐんだったらネズミ、心の数をかせぎたいならクモがねらいめ。ただし、無理は禁物よ！

道草しながら北へ向かってねっ！



○手っとり早くお金をためるなら、福の神に会いましょ。出る場所は決まってるから、同じ所をウロウロしてればイイの

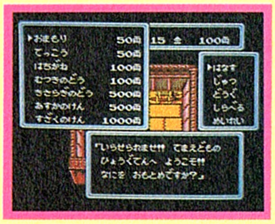
いったん旅立ちの村を後にしたら、ひたすら北へ向かうこと。後戻りはナシ！　あぶなくなっても、花咲かの村とのちょーど中間点ぐらいに、すずめのおやどがあるから安心よ。心の数をためながら、花咲かの村をめざそうねっ！　全国に５ヶ所ある、すずめのおやどは、どこに行っても同じ。宿屋と茶店とつづら屋があるだけなんだ！





○つづら屋では、他の店で買えないアイテムが手に入るっ！

○次から次へと現れるつづら。ただし、中に入ってるのは、おにぎりばっかり！



○飛鳥の剣と卯月の胴を買ってしまいたいわ



○いらなくなった兵具は、しちやで買ってくれる！

○８段になれば、大地の仙人の修業にも、余裕で耐えられるハズよ



○花咲かじいさんに化けた銀の鬼を倒すと、犬が助け出せるっ！　そのうえ、桜が満開になるっ!!

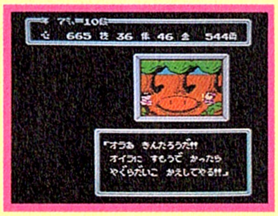


パワーアップして犬を助けてあげよう！

花咲かの村へは、７段ぐらいで来るのがイイんじゃないかな。それも、できたらお金をいっぱい持って来たいものね。だって、花咲かの村の兵具屋には、ゼヒとも買っておきたい、武器や防具なんかがいっぱいあるんだもん。できるだけ装備をパワーアップしたほーが、犬を助け出すのが楽になるんだからねっ！

ひとつめの宝物をもらっちゃお！

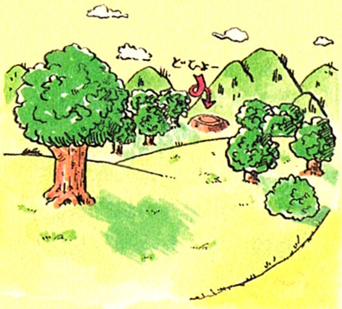
大地の仙人のおウチを出たら、そのまま金太郎の村に行っちゃお。ただ、村の近所にいる敵はかなり強いから、体力の残りにはじゅーぶん注意をしましょう。今まで、話をしっかり聞いていれば、金太郎の村には何があるかわかってるよねっ！　手に入れるには、まず金太郎を見つけなくちゃダメ！　迷路になってる森のどこかに隠れているのよ。見つけたら、おスモウしましょ！



○おスモウは、誰でも勝てるから、安心して！

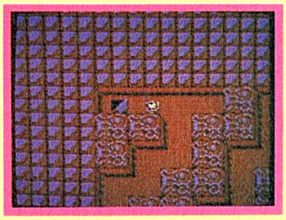


○金太郎は金の鬼だった。10段以上ないと苦しいヨ





○兵具もズイブン高くなってきたわね。とりあえず、陣羽織を買っとこうっ！



○洞窟の中にいる敵は、メチャ手強いから注意！

きじを助けに行くのはとっても大変

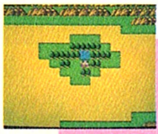
10段ぐらいまで、地道にレベルを上げたら、きじを助けに行きましょう。金太郎の村の南にある小島に捕まっているのよ。ただし、島へ行くには、洞窟をふたつも通ってかなくちゃいけないの。一度入ると、後戻りするのもキツイから、絶対にクモの糸は持ってってねっ！

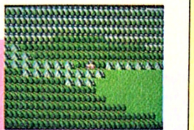


○きびだんごは、きじをおともにするのに必要

無料体力回復ポイントがある！

全国各地に、７ヵ所もタダで体力を回復してくれる場所があるっ！　何もない場所で、足元を調べると、画面がピカッと光って、技と体の数が満タンになっちゃう。ここで、体力を回復させながら、敵を倒していれば、お金なんか簡単にたまるわよ！





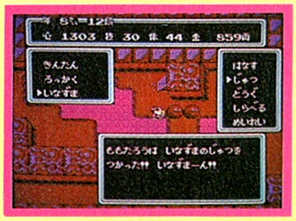


わりと村から遠く離れた所にあるみたいねっ！　残りの場所は自分で探してみよう!!

今、教えてあげられるのは前半部分のことだけ

次の本拠地は浦島の村にしよっ！

金太郎の村から、浦島の村に行く途中に、尸解仙のおウチがあるの。とゆーことで、また修業ね。ただ、今回の修業はとっても楽チン。仙人の前にある岩を108回たたけばイイだけだから、どんなに低いレベルでもできちゃう。ひたすら、Ⓐボタンを連打してれば、術が覚えられるのよ。そのわりに、後で絶対必要になってくるとゆー、わりと重要な術なんだっ！



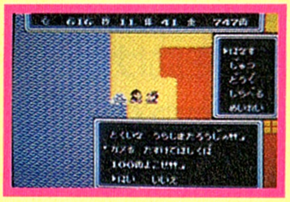
きじを助ける時には、覚えていないとダメ！



ジョイカードを使っても平気だからねっ！

カメを助けて龍宮城に行っちゃおう！

浦島の村は、12段くらいで来るのがイイみたい。海辺でイジメられてるカメを助けると、とても大切なモノがもらえるの。安売りのお店に、必要な兵具があれば、迷わず買いよっ！



カメを助けるには、まず100両が必要よ

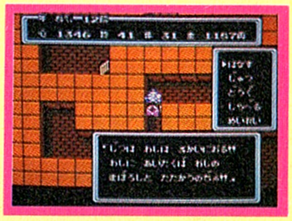


パールのオニは、ろつかく連発で退治





朱雀の剣は、買っといたほーがおトク



迷路になった塔の中に、仙人は隠れている



修業は大変、12段は欲しいところねっ！

ひえんの術で村から村もひとっ飛び

天の仙人が教えてくれる、"ひえんの術"はとっても便利。一度でも　天の声を聞いた村ならば、どこにでも帰れて、帰る場所を選べるってゆーのがウレシイよねっ！　ただ、今回の修業は、なかなか苦しいよ。だって3人の仙人と戦わなくっちゃ、いけないんだもん

冬と星の国、最後は寝太郎の村



かんじきがあれば、氷の上もスムーズに歩ける



飛龍の剣は、ゼヒとも買いたいものね

冬と星の国と、ほほえみの大地を結んでいるのが寝太郎の村。14段あれば、なんとか来れるハズ。ただ、余裕をもってたどり着きたいのなら、15段になってからにしましょ。村に着いたら、まっさきにカイロを買って、雪国の敵の攻撃にそなえようね。かんじきは、あってもなくてもたいして変わんない。

ねたろうを起こし新たな世界へ渡ろ！

ほほえみの大地へと渡る橋の上で、寝太郎が眠っているから、通れないっ！　起こさないことには先に進めないから、村の人に起こし方を聞いてみようよ。すると、ホラ、"むらた"とゆー人が知ってるって！　どこにいたか覚えてる？　さっそく行って、聞いてきちゃおうねっ！



むらたサンて、すっごく印象に残るから、きっと覚えてるハズよ



氷の塔にいる敵は、かなり強力。段を上げてから、のりこみましょ！



きっちょむサンに、武器をもらわなくちゃ



実は、とっても深い意味があるヒントよ！

桃太郎伝説ファンのみんなに送ります！



今までのギャグは、まだまだ序ノ口。さらに、笑えるネタがみんなを待ってる！

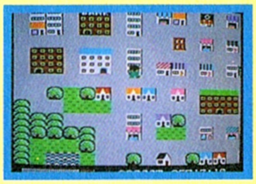
今回、教えてあげられるのはここまで。せっかく、これからオモシロクなるとこだとゆーのに、とっても残念！　もっと、いろんなコトが知りたい！　とゆー人は、11月13日に発売されてる、テク道場３の単行本を読んでね♡　言っちゃいけないトコまで、言っちゃったんだいっ！

消えたプリンセス　ピストルをマシンガンする方法

Q 僕はもうクリアしてしまったのですが、とうとうピストルを改造しないまま!! 一体ドコへ行けば改造してくれるんですか？ 辻さんヨロシク。貢ぎ物・GRASS MENSの靴下　東京都・菊地タケオ



またオレかよー!! イメージが合わねーじゃねーかっ。まっ今回はピストルの改造って事なんでまぁいいか。某A町やあげは町まで行くと、住民がちゃんと“工場で改造しろ”って教えてくれるハズだぜ!! 最初の猪鹿町に戻って、病院の近くをくまなく探してみな。くれぐれも大きい工場の方へ行ったってムダだぜ！ もう1つの小さい工場を探すコト。



○この工場へ行けばマシンガンに改造してくれるんだ



○改造には一万円が必要なので必ず持って行こう

シェラザード　お姫様の名前ではナイのです

Q シェラザードの5面で質問！ 大魔道士サバランに、姫の名前を言えと要求されましたが、どれも合わないっ!! コレってどーゆー事なんですか？ 黒須くん教えて！　京都府・岡野ちなみ



合わないのは当然でございます。実はソコはお姫様ではなく、仲間の名前を入れるようになっているのです。コレではあなた様ならずとも、ワカル訳がありませんです、ハイ。



○なぜかここでは最初に君を誘った仲間、ころーにゃの名前を入れればよいのだっ!!



うっでいぽこ　男の子でゲームクリアしてね!!

Q やっとこ秋の面まで行ったのですが、岩にささった剣がはずれないので先へ進めません!! 妖精も助けてあるのに、どーしてなんデショ？ ファニーさん教えて！ 貢ぎ物・コーラ　東京都・漆原 良



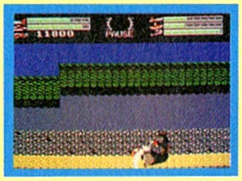
あなたって、もしかすると女の子を選んでゲームしてるんじゃないかしら？ ぼこは薬があればいつでも女の子に変身できるけど、女の子からぽこに変身する方法はナイのよっ!! せっかくココまで来ておいてカワイソーな気もするけど、最初っからぽこを選んでやり直した方がいいみたい。こーゆーのってズルいわよねぇー!!



○岩の剣は、男の子の力でしか抜けないようになっているのよ!! この剣は、使ってもなくならないし、あとで遊園地の入場券を手に入れる為に必要なものなのっ♥

キョンシーズ2　特別霊の服が欲しいのっ♥

Q ミソさんに質問。キョンシーズ2に特別霊の服があるのですが、コレがもー高い!! 何とか手に入れる方法は他にないのでしょーか。貢ぎ物・エスタロンモカ　福岡県・羽田千江利



○まずは目盛りがイッパイになるまで、キョンシーを倒そう



○そして服屋のうら口へ行けば、服を盗む事ができちゃう!!



ったく考えが甘いんだよなー！ 特別霊の服ぐらいしっかり金ためて、テメーで買えってーんだよ！ つーことでおわり。なんちゃってうそうそ。カンタンに手に入れる方法教えちゃうから安心してちょ。なんとタダで手に入っちゃうんだなコレが。まずはキョンシーを倒そうぜっ！

ドラクエIII　バックアップシステム危うし!?

Q 最近はどの雑誌見ても同じ情報ばっかり!! もぉー飽きちゃったプンプン!! その点、松っちゃんだったら当然何か知っているわよねっ♥ 貢ぎ物・燃えろ野球拳（海賊版ソフト）　東京都・板橋ヒトミ



今回は貢ぎ物に免じて、ちっとばかし教えてしまうぞい。実は今、バックアップシステムについてモメておるらしい!! 何せアレはバグりやすいからのう。っつうワケで、続きは次号じゃ!!





○バックアップシステムは、便利だけどモロい。ウルティマでも多数のバグが発見されているがどうなるコトやら

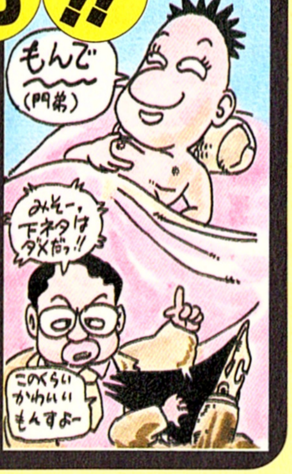
門弟求む!!

困ったことがあったら、テク道場にハガキを出しましょう。なんでもいいんです。どんな質問でも、私たちは誠心誠意お答えしますっ！

✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖

道場やぶりだ～！

このゲームなら自信あるぜ！ という方々。道場やぶりをしましょう。もちろんネタは新鮮なやつがよろしいですよ。



ゲームをクリアした人も、していない人も思わず楽しし役に立つ

特別大企画

ルパン三世パンドラの遺産

必勝 大冒険双六

FCゲームからの完全移植版だ!!



ルパン三世
〜パンドラの遺産〜
ナムコ・発売中・￥3900円



遊び方

まずサイコロと駒になるものを用意する。次に、自分が動かすキャラクターを、ルパン、次元、五右ェ門の中から選ぶ。3人のキャラクターはおのおの違った特徴を持っているので好みで選ぼう。ルパンはヒットポイントが低いのだがアイテムが使える。ただし銭形マークに止まってしまうと2回休みになる。次元は一番平均的なキャラクターだと言える。アイテムは使えない。銭形マークに止まると1回休み。五右ェ門は敵に対して抜群の強さを誇っている。ただし女に弱いという弱点がある。アイテムは使えない。

スタート

敵　H　敵　銭

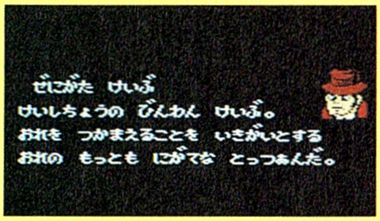


屋根の上で立往生してしまう。ルパンは風船を手に入れる。次元と五右ェ門は1・2・3・4が出るまでストップ。

敵　H　銭

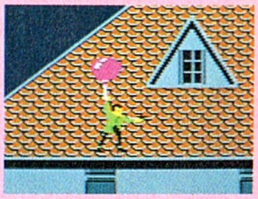


不二子が現れる。次元は次の回サイコロの目＋3進める(進まなくてもよい)五右ェ門は1回休みになってしまう。



銭形警部の待ちぶせ、サイコロをふって偶数なら逃げるのに成功、奇数はつかまって一回休み。

敵に囲まれてしまう。サイコロをふって、ルパンは1か6が出なければHPが3減る。次元は2・3・4・5が出なければHPが2減る。五右ェ門は無条件でノーダメージ。ルパンは倒した敵の一人からジェット装置を手に入れることができた。



またまた屋根の上。ルパンは風船を持っていればOK、その他はHP3減る。

敵　H　敵

ここで止まったらHPの回復ができる。(しなくてもいい) サイコロをふって、1か6が出るたびに1ポイント回復。

H　銭



分かれ道。右か左かを選んでからサイコロをふる。ただしルパンはジェット装置を持っていれば先にふれる。

H　敵　敵　銭

H　敵

絶体絶命! 完全に敵にかこまれてしまった。サイコロをふり、ルパンは1、次元は1・6、五右ェ門は1・3・6が出れば脱出OK。もしダメならHPが5減る。

H　敵　H

ゲーム中HPが0になってしまったら、その場でストップ、自分の番がくるたびサイコロを振り1か6が出たら1Pずつ回復する。

ルパン三世	次元大介	石川五右ェ門
最大HPは6、ただし防弾チョッキを手に入れると、その時から8になる。	最大HPは8、ただしゲーム中に0になるとその時から7になってしまう。	最大HPは10、ただしゲーム中に0になるとその時から8になってしまう。
 メモ	 メモ	 メモ

敵マーク

敵

敵と遭遇したというマーク。ここに止まると、ヒットポイントを1ずつ減らされる。

HPマーク

H

敵がまったく出てこない地点。ここに止まると、ヒットポイントが2ずつ回復する。

銭形マーク

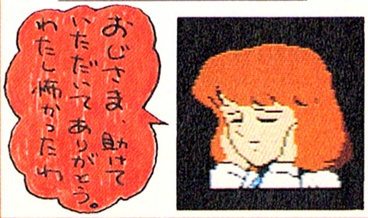
銭

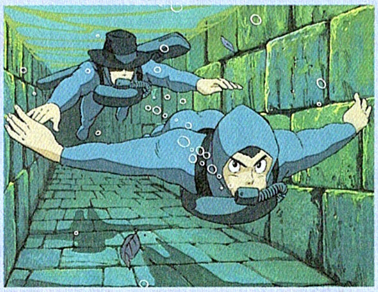
銭形警部と遭遇したというマーク。ルパンは2回、次元、五右ェ門は1回休みになってしまう。

敵 銭 敵
敵 H

ここで全員ストップ！ 1が出るまでゴールできない。サイコロ1回振るたびにHPが1Pずつ減っていってしまう。

ゴール

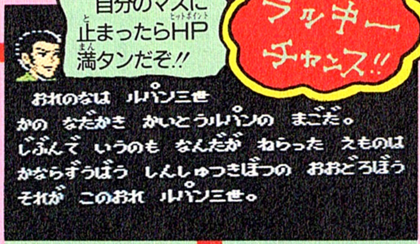




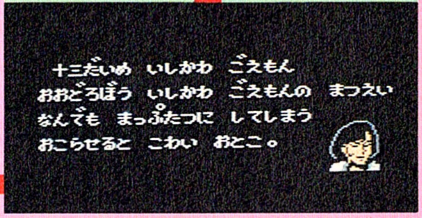
池に落ちてしまう。ルパンは酸素ボンベを持っていたのでダメージなし。もう一度サイコロを振り先に進む。次元はHP3を失う。五右ェ門はHP3を失い、もう一度サイコロを振って出た目の数だけ戻らなくてはならない。ただし、6が出たときは戻らなくてもよい（戻ってもよい）

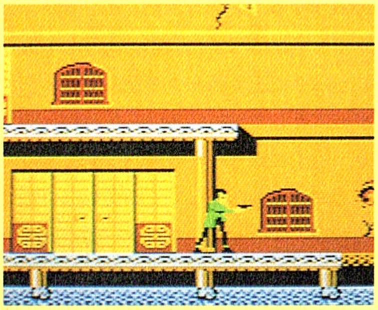
ラッキーチャンス!!

自分のマスに止まったらHP満タンだぞ!!

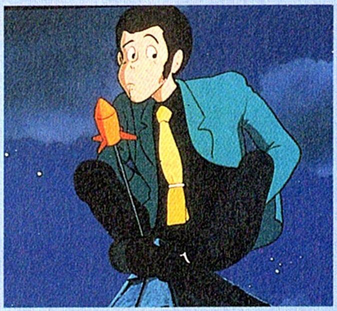








敵に囲まれる。ルパンはうまく切り抜け防弾チョッキを手に入れる。次元はHP1を失う。五右ェ門はサイコロを振り奇数だとHP1を失う。偶数ならOK！



三人のうち、一番最後にここを通るキャラクターは敵に襲われHP3を失う。ただし、ルパンはジェット装置があればダメージ1ですむ。



スティックハンター

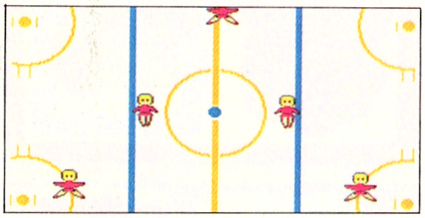
ケイ・アミューズメント・リース	カセット
12月22日発売	コンピュータ相手の
￥5,500	2人対戦モード付

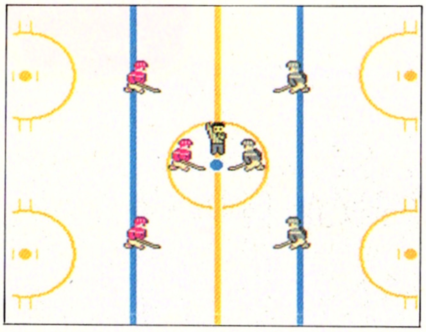
文／村上 真

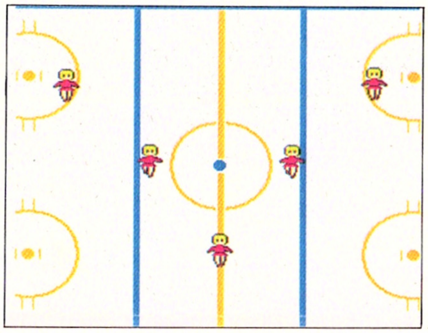
ファミコン初！ アイスホッケー

いよいよファミコン初のアイスホッケーゲームが、発売されることになった。今までのスポーツものといえば、球技が中心だったけど、ここにきて「相撲」が出たりして流れが変わってきた。このゲームも、そんな中からでてきた、今までとは一味違うソフトなんだ。

氷の上を選手が走るのだから、操作がムツカシイ。シュート、パス、ディフェンス等、多彩な動きがある分、操作が複雑なんだ。でも、迫力は十分だしサウンドもいい。グラフィックもかわいくて、十分楽しめるゲームだ。

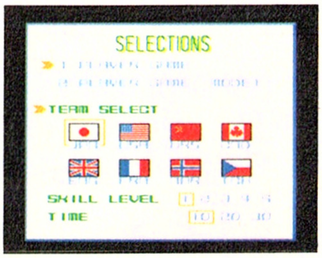






チームを選ぼう

まずはチーム選び。USA(アメリカ)、NOR(ノルウェー)、URS(ソ連)、ENG(イギリス)、FRN(フランス)、TCR(チェコスロバキア)、JPN(日本)、CND(カナダ)。全8ケ国の中から選べるんだ。北欧を選ぶのもいいいし、「がんばれ、日本」でもいい。好きな国を選ぼう。



◀この画面でチームを選ぶんだ
他に相手の強さや時間も選べる
最初は1レベルでやってみよう

操作は複雑。指先の勝負だ!!

まずは操作方法。はやめに頭にたたき込まなきゃ、絶対勝てない。まして、野球のように、考えてるヒマなんてないんだ。瞬時に判断して操作する。それが、このゲームの1番の必勝法だ。常に状況を考えての指先の動きが、勝敗を左右させるんだよ。

Ⓐボタン

このボタンはシュートの時とドリブル加速の時に、使うんだ。

シュートの時は押しっぱなし。方向やタイミングは✚ボタンを使うんだ。ビミョーな方向も、慣れてくればうまく操作できる。タイミングを覚えてしまおう。

ドリブルの時は、このボタンを連打する。✚ボタンは押しっぱなしにしておくんだ。

Ⓑボタン

このボタンは、ブレーキに使うんだ。なんてったって、選手達がいるのは氷の上だから、このボタンを使いこなせなきゃ、ちっともパックが取れないことになる。タイミング良く、押してやろう。

ⒶⒷボタン

画面上でパックを持っているか、あるいは敵のパックを持ってる人間に一番近い者が、自分の操作する人間なわけだ。ところが、アイスホッケーに限らず、意志と関係なくあっちゃこっちゃに玉やパックが飛んでしまうから、ゲームとしておもしろいんだよね。そうなると、遠くに行っちゃったパックに対して、ずーっと向こうから走ってく必要もないわけだ、これが。なぜって、ホッケーは1人でやってるんじゃないからね。そんな時は、ⒶⒷボタンを一緒に押せばOK。パックに1番近い人間に操作の権利が移るんだ。

もちろん、敵にインターセプトされた時も、このⒶⒷボタンで操作権を変えてやれば、ディフェンスもうまくできるってわけだ。

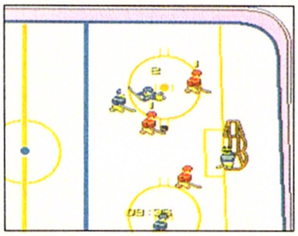
攻撃と守備!場面ごとに素早く対応

なんでもそうだけど、攻撃と守備の違いはわかってなきゃならない。だけど、アイスホッケーの場合、他のゲームよりその移り変わりが激しいんだ。一瞬のうち攻守交代するから、どちらか一方ではなく、両方とも理解してなければ、勝利は遠のくぞ。

攻撃側

❶スティックハンドリング

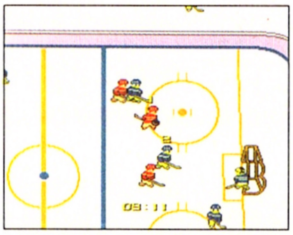
はやい話が、ドリブルのこと。✚ボタンの上下左右が、そのままはドリブルの方向になる。覚えておくといいのは、ある方向に入れ続けると、加速するそと. Ⓐボタンと併用しよう。



◀さあ、敵から奪ったパックを、相手ゴール前までドリブルだ。うまく加速して、スキを見てシュートしよう!!

❷パスとシュート

ハスやシュートも✚ボタンを使うんだ。1度離して再び入れると、スティックを振り上げてハックを打つ。方向をうまく操作しよう。ハスされる選手には、番号が点滅してるよ。

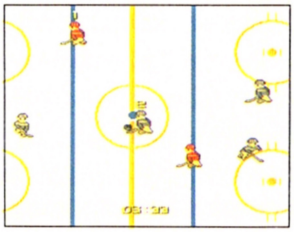


◀パックを持ってる選手が、スティックを振り上げている。さあ、シュートだ! 相手のスキをうまくつこう

守備側

❶移　動

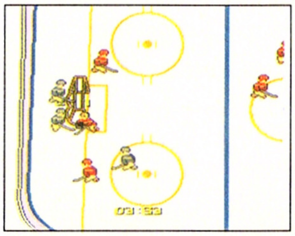
移動させられる選手は、その頭上に番号が点滅する。その選手を✚ボタンで移動するんだ。前にも書いた通りⒶボタンを連打すると、加速するから、素早く移動させよう。氷の上をダッシュして、タイミングよくⒷボタンでブレーキング。これが、コツだよ。



◀選手を移動させると回りの連中も一緒に動くんだ。パックに近い者に操作権を移してすぐに移動だ!

❷ゴールキーパー

ディフェンスで一番大切なのは、このキーハー。移動は✚ボタンを使うんだよ。また、ハックと重なった時にⒷボタンと✚ボタンの下を同時に押すと、パックの抱き込みができるんだ。うるさい敵がシュートを打とうとしたら、この抱き込み作戦でうまく防ごう。



◀キーパーがパックを抱き込んでいるところだ。敵が近くにいたらうまくずらしてから味方にパスしよう

新趣向! 共同プレイでCOMPと対戦

このゲームで最高におもしろいのは、「2PLAYER共同モード」ってやつなんだ。やり方は簡単。2PLAYERモードを選んで、ⒶかⒷのボタンを押してからSTARTを押せばいい。これで、2人が共同して1チームを操作できるようになるんだ。

今までのゲームの2PLAYERは、2人が互いに敵同士に別れて対戦するものだったよね。とっても仲の良い友達とでも、敵同士に別れなきゃならなかった。でも、この共同モードを使えば、2人が協力して1チームを操作することができ、憎たらしいコンピューターと勝負できるってわけなんだ。

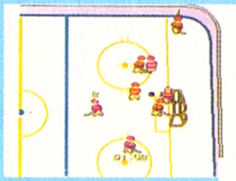
もちろん、パスやシュート、ディフェンスなんかも、2人で協力してできる。1人が攻撃の時、もう1人は少し下がって敵の反撃に備えて準備しておく、なんてことや、あるいは2人で思いっきり敵ゴールを攻めたてる、なんてこともできるんだ。その分、2人の意気が合ってないと1人の時より、操作が複雑になったり、力が落ちてしまうんだ。友達と練習してコンピューターをやっつけようぜ。



◀2人で攻めるぜ! まずはオレのドリブル。ちゃんと後ろをついてこいよ。ゴール前に行ったらパスするからな



▶きた、きた。うるさい敵だ。よし、オマエにパスするぜ。うまくシュートするんだぞ



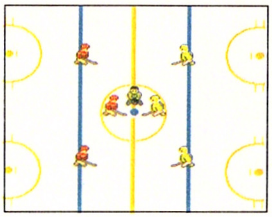
◀よし、シュートだ。……おっと、はずれちまった。急いで戻ろうぜ。敵の反撃も早いからな



▶急げ! 敵の戻りに追いつかなければ。アッ! ダメだ。間に合わん。オマエにまかせた。エッ? オマエも無利? アラッ

みんなで熱くなるゾ!

どうかな、このゲーム。写真だけ見てもおもしろそうでしょう。冬の寒い時は友達を部屋に呼んで、このゲームをやるっきゃない。みんなでやればメチャクチャ盛り上がるぜ!!



◀宿敵ソ連と我が日本の対戦。もちろんモードは2人共同だ。開始直前、緊張の一瞬。ホイッスルと共に選手が動き出す。さあ、行くぞ!!



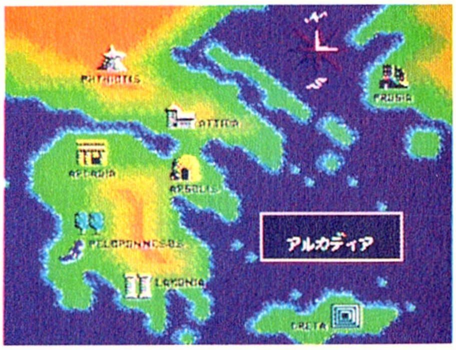
オリュンポスの戦い 愛の伝説

イマジニア	カセット
1月発売予定	パスワードによる
¥5300	セーブ可能

文／DEKU

オルフェウスは今、旅立った…。

人の住む地『アルカディア』に、静かで平和な村『エリス』があった。エリスに住む美しい娘ヘレネと、優しくたくましい若者オルフェウスは永遠の愛を誓いあっていたのだが、ある日ヘレネは毒蛇にかまれ命を落してしまったのだ。愛の女神アフロディーテに助けを乞うたオルフェウスは、黄泉の国の神ハデスがヘレネを連れ去るために毒蛇を使ったことを知る。３人のニンフが持つ、ヘレネの愛を集め、ヘレネをハデスの手から取り戻すためにオルフェウスは、ただひとり冒険の旅へと出発したのだった…。



ハデスを倒すためには神々の力が必要だ

このゲームは、アイテムを集めたり、情報を集めたりして、キャラクターを成長させ、ひたすら強くするということだけでクリアできるほど甘くはない。〝善の心〟を持って、愛のパワーでゲームを進めることが基本。最も重要なのは、オルフェウスを助けてくれる神々に会い、アイテムをもらったり力を借してもらうということだ。もともとオルフェウスが旅立ったきっかけが、愛の女神アフロディーテがヘレネを助けるためにつかわしてくれた３人のニンフを見つけ出すということだから、とにかくオルフェウスが神々の助けを借りなければ、ゲームは、進行しないということになるんだ。

オルフェウスに力を借してくれる神々は、全部で９人。おのおのが持っている特別な力をわけあたえてくれる。神々の力は必ず必要になるはずだ。神々の１人１人に会うことがオルフェウスの力が上がっていることの目安であり、ゲームの区切になっているんだ。

『この神々というのは、ギリシャ神話に題材を求め、愛をテーマとした』という、今までのゲームにはなかった新しい感覚の状況設定にピッタリの、お助けキャラクターだ。



アフロディーテ

愛と美の女神。オルフェウスに愛の奇跡を与え、ヘレネを助けるための冒険のきっかけをつくってくれる

ゼウス



神々の王。雷の神。内なる力をいかずち(雷)に変える、アルゲスの力をオルフェウスに与えてくれる

アテナ



知恵、戦を支配する美しい女神。オルフェウスの冒険にかかせない、重要な援助を与えてくれる

アレス



戦い、格闘の神。オルフェウスが持っている武器の攻撃力をあげてくれる頼もしい神なのだ

ポセイドン



海を支配する強力な神。その力はゼウスに次ぐものがある。オルフェウスにとっては強力な味方だ

ヘルメス



ゼウスの使者。オルフェウスのジャンプ力が増す、不思議なサンダルを与えてくれるのだ

アポロン



太陽と芸術をつかさどる神。オルフェウスを助け、冒険の旅の重要な助けとなる、ありがたい味方

ヘパイストス



どこかで聞いたことのある名前。その役割りも鍛冶と工芸の神、これまた重要な神なのだ

アルテミス

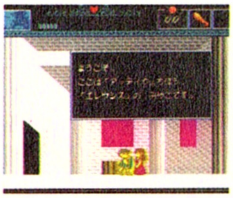


月の女神。ゲームの中盤過ぎ、非常に重要な役割りを果たしてくれることになる。最重要な存在

冒険の旅では一体どんなことが待ちうけているのか…?!

まずは情報を集める

ロールプレイングタイプのゲームでは、完全に常識なのだが、会話で情報を集める！ これは基本だ。とにかくスタートした時点では、先に行くと何があるのか、どんな敵が待ちうけているのか、神々はどこにいるのか、ニンフはどこにいるのか、ひとつもわかっていないのだから、ひたすら情報を集めるしかないのだ。手間をおしまず、必ず全部の情報を集めること。だってあくまでも１人の人からの情報は断片でしかないのだから。



◀情報を集め、それにしたがってゲームを進めることが基本。重要な話や、謎がある言葉などはメモをしておくようにしよう



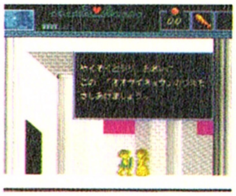
▶人がいるところでは必ず話しかけて情報集めにはげもう。忘れると後で困ったりするから、必ず根気よく全員に！

目的を果たすと何かが?!

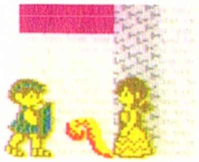


情報集めの段階で、小さな目的を果たすことを要求されるだろう。たとえば、子どもを助けるなどのね。これら小さな目的を着実にひとつひとつ達成することによって、アイテムがもらえたり、重要な情報を聞くことができたりするのだ。こういうゲームでは、そのときのマイキャラのレベルにあわせた目的が出てくるものだから、いくら急いでいるからといって、とばしてしまったりしてはダメ！

必ずキチンと目的を果たすことが、結局一番の近道だというふうにできているんだ、必ずね。



◀子供を助けてほしがっていた女性のところに、ラミアを倒して助け出した男の子を連れて行ってあげると、その女性は…



▶なんと、オオウイキョウの杖という強力な武器をくれるのだ。この杖は、"プロメテウスの火"を放つことができるんだ！

オルフェウスを強くさせることも必要だ

このゲームは、敵を倒すことが目的ではない。ボスキャラはアイテムを持っていたりするが、絶対それがないとクリアできない、なんてことはありえない。つまり、敵といちいち戦わなくてはいけない、などということはないのだ。もちろんアイテムを手に入れればそれだけ楽にゲームクリアできるのは間違いないのだけど…。ここ一番！ というときのために、強くなっておこう！

ハデスの手下、伝説のモンスターたち!!



〔スライム〕
一番最初に出逢う敵がこいつだ。上から落ちてくるので、歩くときに注意しよう



〔コルキスの牡牛〕
真ちゅうの角と蹄を持ち、猛スピードで突進してくる。ゼウス神殿の手前にいる



〔スコーピオン〕
毒サソリ。いったんつかまると、なかなかふりほどけない。やっかいな敵だ



〔ラミア〕
上半身が美女、下半身が蛇の吸血鬼。弓矢で攻撃、上半身が弱点だ！



〔パン〕
ピョンピョンとびはねながら移動する。倒すタイミングがとりにくい敵だ



〔ピグミー〕
こびと族。すばやく接近してきて槍を投げつけてくる。逃げ足も速い



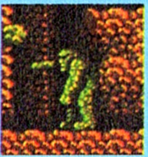
〔毒　蛇〕
洞窟に生息している。オルフェウスに向かってくる性質を持っている



〔オースティー〕
かなりのスピードで移動する。ジャンプでよけるのは難しい。確実に倒そう



〔ネメアのライオン〕
洞窟の奥深くに住むライオン。頭が弱点。動きが素早いので注意が必要



〔ガイア〕
大地から生まれた岩の巨人。竪琴により目覚める。頭部が弱点だ



〔セイレン〕
上半身は美女、下半身は鋭い爪を持った鳥。空中を飛び回り爪で攻撃してくる

ギリシャの神話が物語の基になっているだけあって、敵のキャラクターも伝説の怪物ばかりだ。無理矢理創り出したキャラクターではないだけに、迫力があり、なじみやすいと言える。ゲームに神秘的な味わいを出すのに一役買っていることは確実だ。



ファイナルファンタジー

スクウェア	カセット
12月18日発売	バッテリーバックアップによるセーブ
￥5900	

文／RYOII

光の戦士たちよ、クリスタルに輝きを取り戻せ！

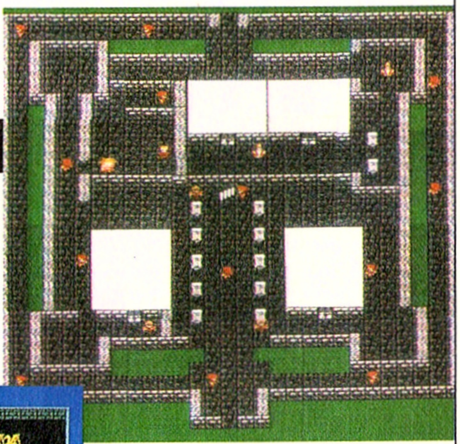
ファイナルかどうかはわかんないけれど、ホントにファンタジーなＲＰＧであるということは、プレイすればするほど感じてくるのが、このファイナルファンタジーなのだ。なんというか、すっげェ目新しいところはないんだけれど、ＲＰＧのおいしいところをうまく盛り込んでとってもスムーズに入り込めるゲームなんだ。

ストーリーだって、ただラストビッグボスを倒すだけ、っていうのとはちがって、光を失った水晶玉に輝きを取り戻すという目的があって、そのためにいろいろな謎解きをしていく姿がまた健気ですがすがしいのだ。

というわけで、今回は発売までもうちょっとバージョン基本編をお届するのであった。

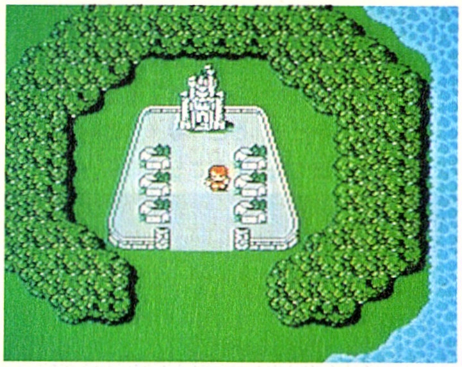
スタート地点の町と城で旅の準備だ！

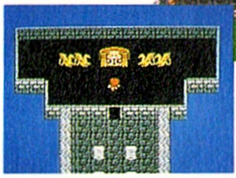
とりあえず王様に会って“お願い”を聞いてあげよう



このお城は２階建てで１階は鍵のかかった部屋などがある。が、スタート時点では鍵を持っていないので、番兵とお話なんぞをして２階へＧＯ。ここで、王様と会見をすると、王様はガーランドにさらわれた王女を助けてくれ、と嘆願するわけだ。

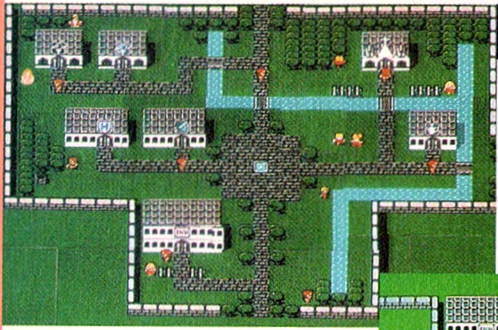
王女がカオスの神殿に捕らわれの身となっているということは、２階の下方にいる番兵に聞くと教えてくれるのだ。





城の１階には王妃の部屋と女の子の部屋そして鍵のかかった宝物庫がある。宝物庫には武器が入っているはずだが

町でびしっと武装して、未知なる世界へ飛びだそう





町の中にはいろいろなショップがある。ここでしっかり武装して、それから人々と会って情報を仕入れておこう

スタート地点には６つの町が存在しているが、基本的にはどの町に入っても同じみたい。どこかの町へ飛び込んだらまず武器屋へいって武器を買おう。高い武器は攻撃力が強いけれど誰でも使いこなせるわけではない。逆に安い武器は相手に与えるダメージは低いが誰でも使えるものが多い。メンバーに合った武器を調達しようぜ。

次は防具屋だ。防具も武器と同じで誰でも身につけられるわけではないのでちゃんと見立ててあげるのだよ。

メンバーにはもちろん魔術師を１人ないし２人は加えておこう。で、彼らのために白魔法屋あるいは黒魔法屋へ行って魔法を買うのだ（この世界では魔法もレベルと金次第）。

さて、そして最後に入るのが（別に最初に入ってもいいことはいいが）道具屋だ。ここで体力回復剤のポーションを有り金はたいて買えるだけ買ってしまうのが太っ腹なのだ。

ガーランドを倒して王女を助ける、それは序章に過ぎなかった



◀カオスの神殿をうろうろしていると、思わぬ強敵に出遭うことになる。まっすぐガーランドをめざそう

▶ガーランドとの対決だ。4人の力を結集して立ち向かうんだ。アイテムと魔法を有効に使うのが勝利へのカギだ

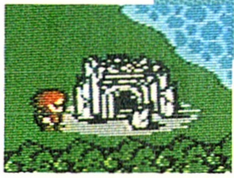




◀ガーランドを倒して王女を救出。しかし、ここまではプロローグに過ぎなかった。これから先が大変そうだぜ

町で武装が整ったら、町を出て周囲にある林の中へ。歩いているとバシバシッという音がして敵と遭遇だ。最初はよわっちいヤツらばかりだから、ビシバシやっつけてお金と経験値をアップしていこう。やばくなったら、町へ逃げ帰って宿屋へ飛びこむんだ。ここでお休みすれば自然にセーブされていて、しかもＨＰも最大値まで回復しているのだ。これは実に安上がりでうれしくなってしまう。ポーションや白魔法が節約できるのだ。

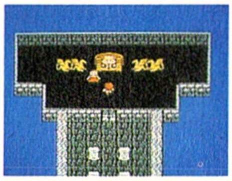
ある程度レベルがアップしたらいよいよカオスの神殿へ。入ったら一直線に上へ進んでガーランドを目指せ。そして武器と魔法を駆使してガーランドを伐つのみ！





これが、スタートからカオスの神殿までの地形だ。カオスの神殿にたどりつくまではＨＰを温存する作戦を取ろう

冒険への橋がかり?! 本当の試練はここからスタートするのであった！



▲王女を救出すると王様のところへワープする



▲城の北に橋がかけられ、大陸への道が生まれた

大陸への掛け橋を渡り、水晶の輝きを求めて第1章が始まる

ガーランドを倒して王女を救出すると、突然最初に会った王様のところへ瞬間移動。そして王様は「よくぞ王女を助け出してくれた。さあ、この北に橋をかけよう」とありがたいお言葉をくれる。さらに、王女ともお話してみよう。きっと、リュートというアイテムをくれるから。リュートって何なのか？　それは城の中にいる人にうかがってくだされ。ここでは、いろんな人に何度も会って情報を仕入れることはとっても大切なことなんだぜ。

橋の向こうの大陸は謎と危険がいっぱいの世界だった

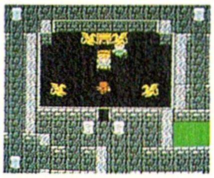
橋を渡って進んでいくと、平地であっても平気で敵が襲ってくる。こいつらをやっつけながら、あちらこちらをヨチヨチうろうろ。そこには川があり洞穴があり、町があり城がある。そして謎と危険もいっぱいなのだ。



◀砂漠に囲まれた町と城が森の中に…



▲この町で重要な情報を聞きだすのだ



◀この城に住む王子はもう5年間も眠り続けている

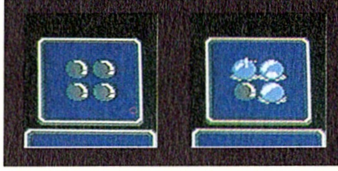


◀橋を渡り、北へ北へと進むとこの洞穴に行き当たる。この洞穴の中には、不思議なばあさんが存在しているという

▶中には骸骨に囲まれて、うわさのばあさんがいた。そして宝箱もある。サッサカサーとうごめくほうきは何なんだ

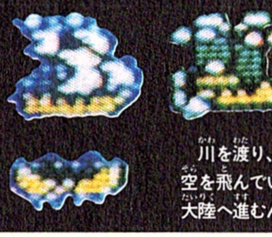


クリスタルに光を取り戻そう



まず、4つのクリスタルに輝きを

歩いてちゃいけない所だってある

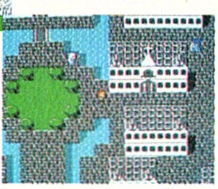


川を渡り、海を越え、空を飛んでいまだ見ぬ大陸へ進むんだ。



◀洞穴から東南へ進むとこの町に行き着く。ここから先は海を渡らないといけない。が、そのためには船が必要となる

▶この町はアルディの海を荒らしまわる海賊に襲われているという。海賊がいるということは、そこに船もあるということ？

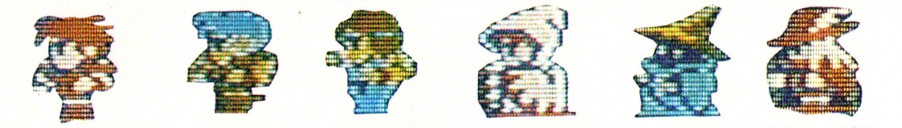




F.F.キャラクターの傾向と対策

6人の特徴をきちんと把握してパーティーを組むのだ！

6つの職種から4人のパーティーを組むというのは、意外に組みやすい。ただし、1度パーティーを構成したら途中でメンバーチェンジができないのでその分慎重に決めるのだ。赤魔術師は便利なキャラではあるのだが…。



戦士	シーフ	モンク	白魔術師	黒魔術師	赤魔術師
戦闘のプロフェッショナルで武器に精通している	身を隠したりわなを外すのが得意で手先が器用だ	肉体と精神を鍛え上げており素手の戦闘を得意とする	傷を直したり身を守る防御の魔法を得意とする	敵にダメージを与える攻撃用の魔法を得意とする	防御用、攻撃用の両魔法を使い、戦士の能力もある

パワーアップしてクラスチェンジだ

それぞれレベルが上がってきてある条件を満たすとキャラクターはクラスチェンジすることができるようになる。クラスチェンジするとステータスもアップするんだ。



◀戦士はナイト、シーフは忍者、モンクはマスターモンク、白魔術師は白魔導士、黒魔術師は黒魔導士、赤魔術師は赤魔導士にチェンジする

実にリアルな敵キャラたち

ファンタジーというわりには出現するモンスターどもはみなリアルでおぞましい姿をしていて迫力満点。こんなモンスターがしょっちゅう徒党を組んで出現してくるのだ。しかも、同種ばかりでなく、違った種類のモンスターがいっしょに出てくることもしばしばなのだ。時には4種類のモンスターが同時に出現！　なんてこともあるのだ。



リザード
◀最初に出現する敵でわりと弱いぞ

パイレーツ
◀集団攻撃を得意とする海賊なのだ

サハギン
◀こいつも海に出没するモンスターだ

コブラ
◀平地や森に住み毒を持つモンスター

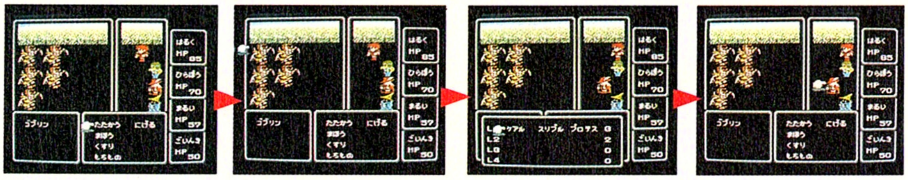
チラノザウルス
▲これは実在した恐竜で砂漠に生息している。かなり手強い敵だ

オーガ
▲山や平地に住む怪力モンスターでレベルが低い時は強敵だぞ

効率のいい戦法でモンスターを粉砕しよう

モンスターは1匹で出現することは少ない。だいたい2匹以上最高9匹登場するんだ。だから、誰がどの敵を攻撃するかを決めることが非常に重要になってくるのだ。戦士のように一撃でやっつける力を持っている者は1人で1匹を相手に、力の弱い者は2人あるいは3人で力を合わせて退治しなければならない。

また、2、3回の攻撃でかなりダメージを受けた敵ならば力の弱い者だって1人で倒せる可能性がある。どのモンスターがどのくらいダメージを受けているかをきちんとつかんで、攻撃パターンを考えるんだ。3人で攻撃しても、最初の人がやっつけちゃうと、後の2人の攻撃はまったく無駄になってしまうからね。



戦闘シーンになったら、それぞれ戦うのか、魔法を使うのか、コマンドを選択するのだ

攻撃することに決まったら、次は攻撃する相手をセレクトする。強い敵には集中攻撃をかけるんだ

魔法が使えるキャラは魔法を使ってみるのもいい。攻撃系と防御系それぞれ使える魔法を選ぶのだ

防御系でHPを回復する魔法を選んだらその相手を指定する。攻撃系では魔法をかける敵の指定だ

キャラのひょうきんしぐさに注目

攻撃や魔法を放つとグラフィックがアニメシーンになるぞ。また、キャラたちも状況にいろんなしぐさをするからお見逃しなく！



クレイジーホースに天誅を加えたのだ

この2人は魔法が使えるんだぜ

シーフが成長して忍者になったのだ

すべり込みではなく死んでしまったんだ

武器と魔法とアイテムそろえてモアベターよ！

効能知らなきゃ無用の長物、しっかり効能覚えましょう

白魔法

魔法	効能	レベル
ケアル	戦闘でダメージを受けたメンバー1人の体力をある程度回復させる。	L1
ディア	ガイコツなどのアンデッドモンスター全員にダメージを与える。	L1
プロテス	メンバー1人のアーマーのステータスを8アップし攻撃から身を守る。	L1
ブリンク	自分の身体を2つに分身させ、敵の攻撃を受けにくくする。	L1
ブラナ	戦闘中に暗闇に包まれたとき、その状態から脱出することができる。	L2
ザイレス	敵全員の呪文を封じ込めてとなえられなくしてしまう	L2
バサンダ	敵の放ったイナズマから受けるダメージを軽減する。メンバー全員に有効。	L2
インビジ	回りの風景に姿を溶け込ませ、敵の攻撃を受けにくくする。	L2

黒魔法

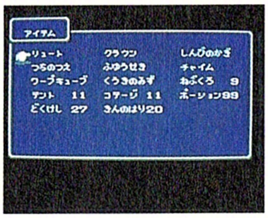
魔法	効能	レベル
ファイア	敵1匹に向かって火の玉を投げつけてダメージを与える。	L1
スリプル	敵全員を眠らせてしまうが、アンデッドモンスターには効かないぞ。	L1
シェイプ	暗闇で敵1匹に対して命中率をアップさせる魔法だ。	L1
サンダー	イナズマを操り、敵1匹に対してダメージを与える。	L1
ブリザド	冷気を操る魔法で、敵1匹にダメージを与える。	L2
ダクネス	敵全員を暗闇で包み、敵の回避率、命中率を低下させる。	L2
ストライ	この魔法を使うことによってメンバー1人の武器の能力を高める。	L2
スロウ	敵全員の動きをにぶくさせて、攻撃回数を減らしてしまう。	L2

基本的には白魔法は防御用、黒魔法は攻撃用なんだけれど、ディアのようにダメージを与える白魔法もあるので、その効能をしっかり理解して効果的な攻撃をしよう。

仕掛けられた謎を解明して、隠されたアイテムを見つけよう



アイテムには町で調達できるものと、敵を倒したり、神殿などに仕掛けられている謎を解き明かして手に入れるものがある。前者は冒険を助けてくれるアイテムが、後者はクリスタルの謎に迫るアイテムがあるんだ。このゲームで最も使うのはポーションだと思うよ。

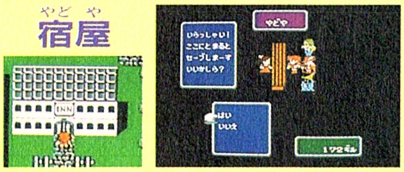


◀武器、防具以外のアイテムはここに表示されるんだ。寝ぶくろやテントを持っていると冒険の途中でもセーブできるって便利なのだ

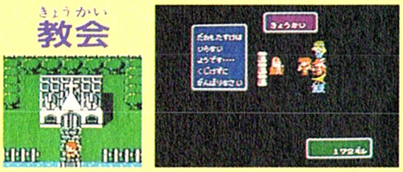
町の中のショップガイド

傷ついた身体をいやし必要な物資を供給し、時には死んでしまったメンバーさえ甦らせてくれるのが町なんだ。

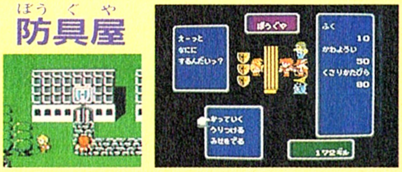
宿屋



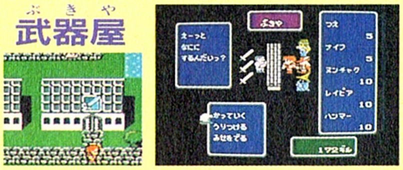
教会



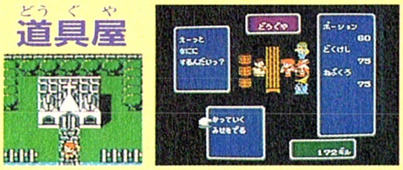
防具屋



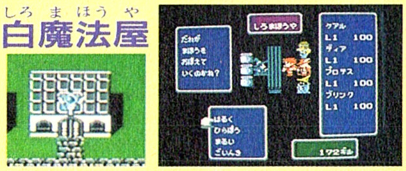
武器屋



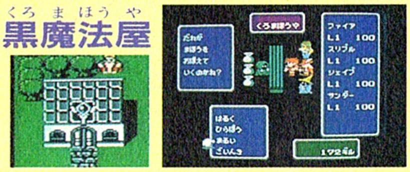
道具屋



白魔法屋



黒魔法屋



エキサイティング ボクシング

EXCITING BOXING ™





(エアーバック付)／11月25日発売／¥7980

ファミコン体汗ゲーム ついに誕生!!

殴り倒すのにコントローラじゃ実感がないよな。そこで登場したのがエアーバックをぶったたく、汗感ボクシングゲームだ!

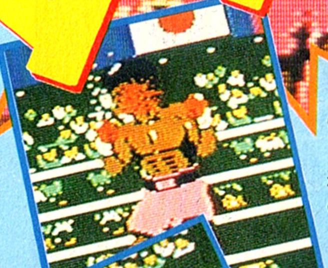


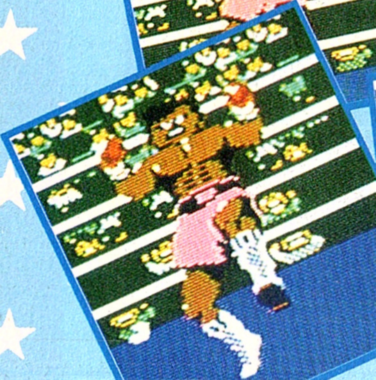
こいつが8コの圧力センサーが内臓されるエアーバックだ。有効な場所を力強くぶったたけ!

チャレンジャーHIPPON奮闘記



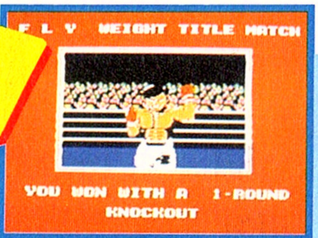
トレーニングで鍛えた俺は、さっそくエアーバックを相手に戦いを始めた。有効な場所が限られてるので、うまくヒットポイントに自分のコブシを撃ち込まねえと避けられちまうぜ。しかも同じ場所は連続反応しないので打ち込みテクもいる。初戦は体力勝負で打って打って打ち込めば勝てるが、後半はテクのいる持久力ゲームだっ!

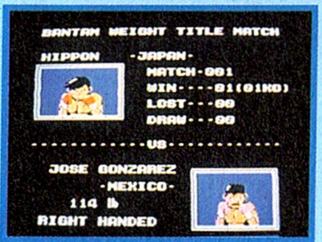






⊕いきなりパンチをくらっちまった。コブシがでかく出るので迫力がある。避けるにはパンチを連打することだ
⊕⊕うまく顔面にバキッ!とパンチを打ち込んで敵をダウンさせたぜ!!





⊕とりあえず初戦は突破! 次の相手はバンタム級チャンピオンのゴンザレス。トレーニングを積んでチャレンジだ!

ちょっとまじめにゲーム解説

敵と戦うには練習しなければならない!



◀これは各モードにいくためのセレクト画面だ。最初は練習、トレーニングモードで経験を積むのだ



▶ここでエアーバックのどこがフックやジャブの有効打になるか確認。狙ったところを打てるよう練習だ!



◀ストレングスモードで練習の成果を見れば、苦手がナニで、どこを練習すればいいのかすぐにわかるのだ



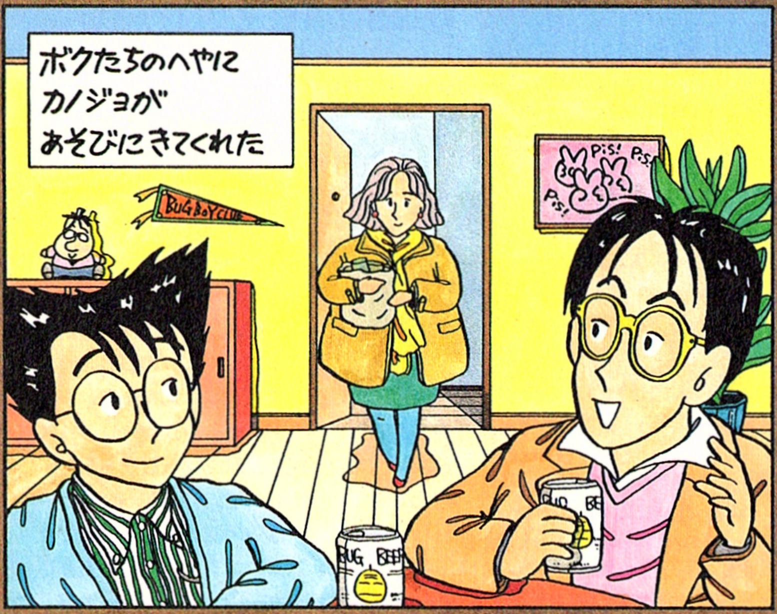
▶各階級の対戦相手(その階級のチャンピオン)紹介が画面に出て来る。各人いろいろ個性があるようだ



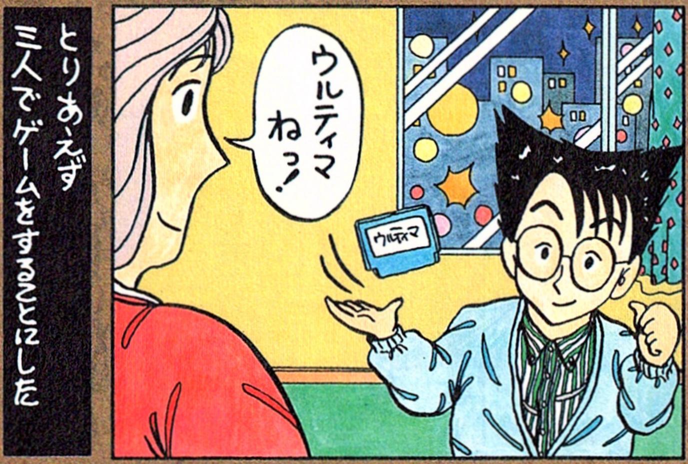
◀こいつが最後の敵、ボブ・スペンサーだ。パンチが非常に重いのでくらわないテクが必要になってくるぞ

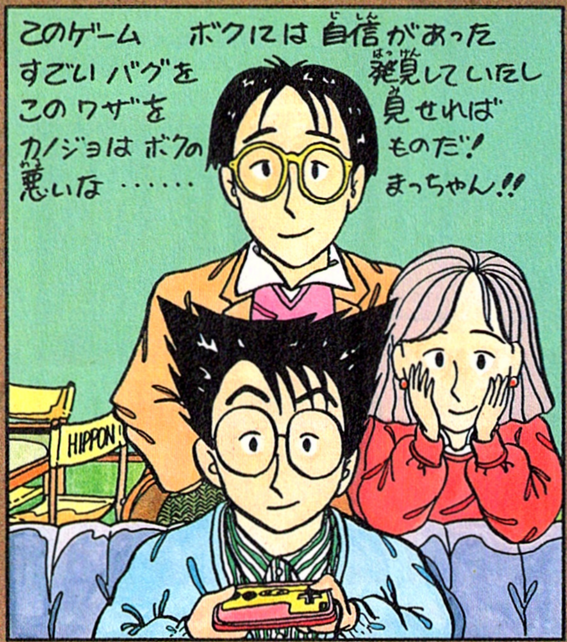
BUG-BOY CLUB

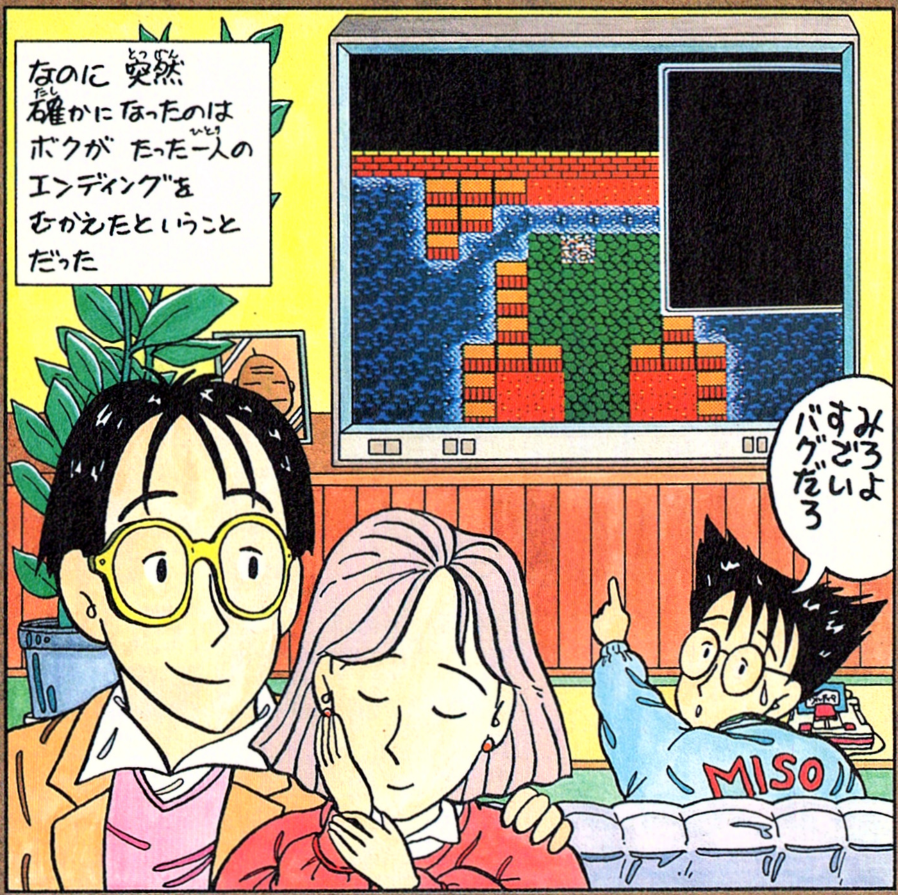
Vol. 23 ウルティマからはじまる物語



パーティじゃなくたって エンディングは見れるさ!





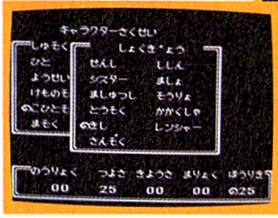


“通”と呼ばれたい マニアックなキミには——
バグボーイ情報局 桃太郎伝説 ウルティマ etc…
そしてシャレッ気も忘れない お茶目なあなたに——
○1000円ゲームさんこんにちわ ○紙コンアトランダム
○三国一の大バグ野郎 ○いくらなんでもいないだろ
○キャピーのカフェテラス ○四コマまんが倶楽部
○ファミコンスーパーヒットスタジオ

▲この技の方法はP82の“バグッ子ウルちゃん〜”を読んでね

さあごらん。ハシラは君の心の支え

福岡県 勇者なおこん

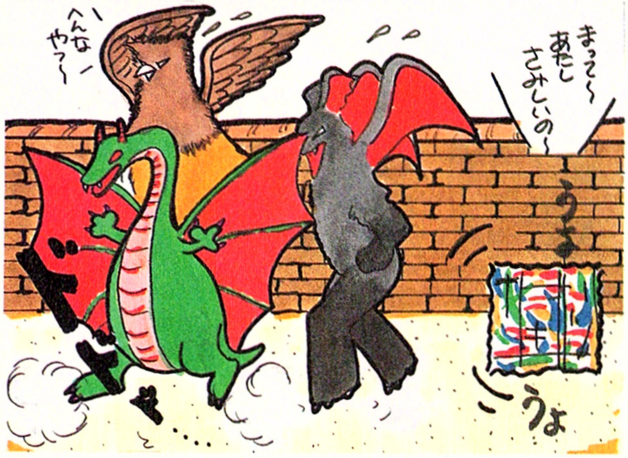




○2人目、3人目の所に名前登録をしたら、今までキャラを入れたコトがない部分の一コ手前まで、普通のキャラをいれておく

○そしてイージーモードでⒷボタンを4回以上押し、リセットする

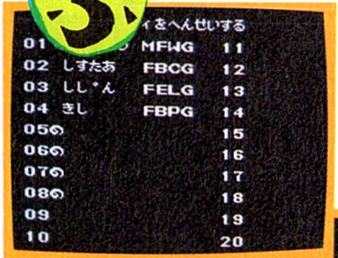
○今度は〝パーティ編成〟の画面にして、〝おわり〟に合わせる

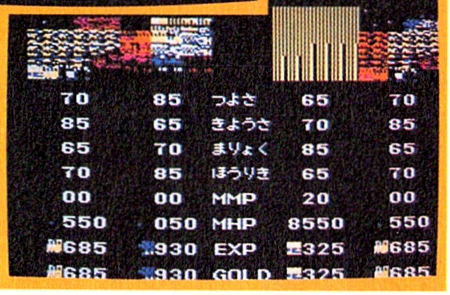


SOFT 5

バグっ子ウルちゃんの作り方紹介っ!!

ウルティマ	
バグ	茨城県・中沢義成





○一度は全滅するが、先頭キャラだけは異常に強くなって復活する!! クリアするにはコイツ1人で十分 ウインド表示には何も出ないので、食糧は多めに持ってテントも有効に使おうねっ。他のメンバーも教会へ行けば復活させる事もできるよっ

〝超スーパーウルトラスペシャルキャラ発見!!〟なーんと道具、武器、鎧はすべて揃ってるし、印、石版もある程度持ってるわ体力値、経験値、Gもバグる程あるっつう変態野郎の極致!! ちなみにエクソダスを封じるには、4つの石版と特別アイテムさえ持ってりゃいーんだから、1人でも即条件が満たせるって訳だ!! ただし魔力値が回復しなかったり、能力を上げようとして逆に弱くなったりとやっぱバグはバグ。最強の武器と鎧を装備したら石版を揃え、スグにエクソダス城に乗り込んだ方がイイぜっ!! いよっ、グレート!!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには ソフト10本!!

SOFT 10



どわーっ!! とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

ええっ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

SOFT 3

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック!

すぐれた技には ソフト1本!!

SOFT 1

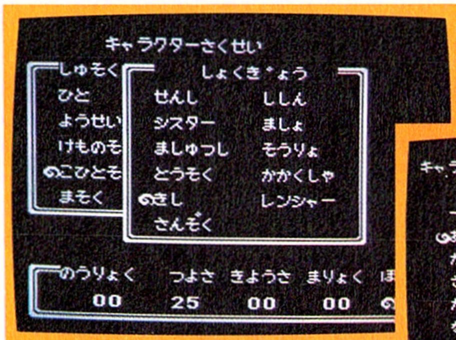
使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を!

ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なあ〜んてコトはない! ご安心を。バッジを2種セットであげる!



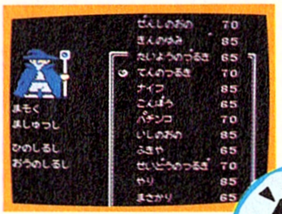
○普通のキャラを登録するまでは、上の技と同じ要領でやればOK!!

○そしてイージーモードで今度は4人選び、名前登録の時にリセット!!



○上の技に似ているが、能力は通常のキャラと同じなのだ!!





○それから〝ゲームをつづける〟でスタートさせよう。

で、人間がイイという方に

SOFT 3

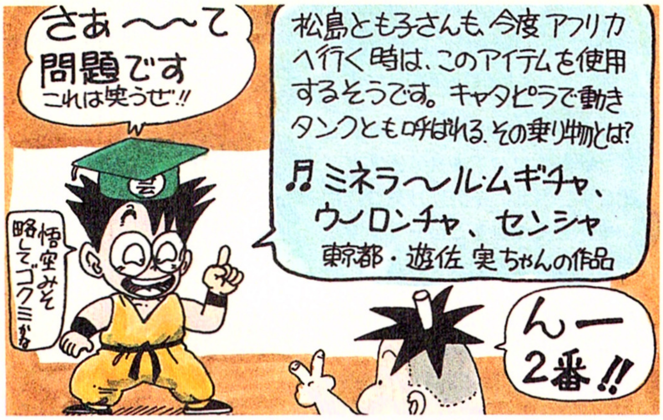
ウルティマ	
バグ	北海道・福田慎一

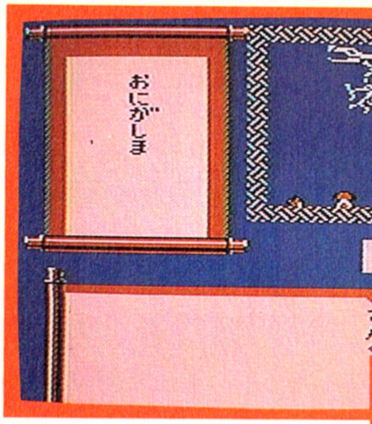
もーほとんど無敵!! っつーくらいにつよいキャラの作り方を教えてしまいましょう。おまけにアイテムは全部持っているので、自分のキャラとパーティを組ませて渡してしまうとヨイと思います。龍の鎧などは高く売れますし、中にはめったに手に入れる事ができない貴重アイテムなどもあります。いやぁ、バグって本当にいいですねー!

必本のいこいの広場、そこが柱である

秋田県 ぴの







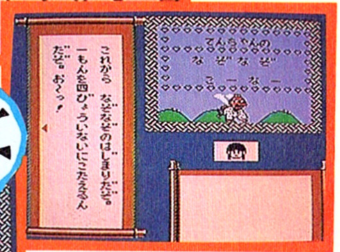
○コレがウワサの第9章!! 思わず手に汗を握る緊張の一瞬!! ところが前回は助けてくれた天狗のてんちゃんが役に立ってくれないっ。だったらなんでココにいるんだと疑いつつ、何度も話しかけてみたっ!!

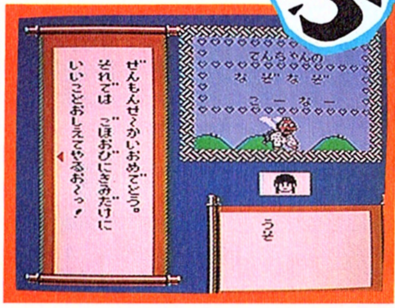
てんちゃんのナゾラー問答だおーっ!!

SOFT 3

新・鬼ヶ島 後編	
裏技	長崎県・川原俊明

コトの起こりは第9章!! 乱舞する巨大な龍の骨を前に、なす術もなくただア然とするだけの僕。そこでもぉ、ワラにもすがる思いで天狗のてんちゃんに助けを求めてみたらば…。♬ちゃんちゃちゃちゃちゃん♪ とゆー脳が溶けてしまいそーに平和なテンポの音楽と共に、"なぞなぞコーナー"が始まってしまったのさっ!! おまけに全問正解すると…ナント!! いおう玉のヒントが今さらもれなくプレゼントっつう大ボケ企画!! おかげでENDINGの感動もうすれ、頭がまっ白になっちまいました。





○おーっ!! とゆー声と共に耳慣れた音楽が。悪夢としか思えん、意味不明なコーナーが始まってしまったよん!!
○内容は、1章から9章までの復習。しかし何故今になっていおう玉なんだ? もオ～ てんさんったらお茶目なんだから!! でも任天さんってスゴイッ!!

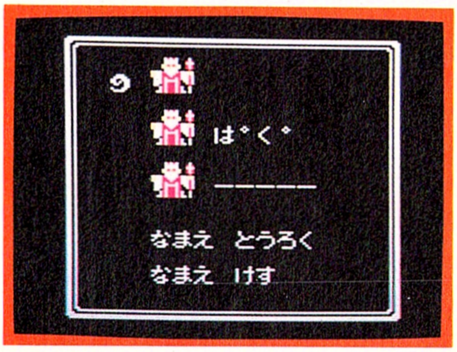
お金稼ぎにドーゾ!!

SOFT 1

ウルティマ	
画面とばし	埼玉県・川端晃征

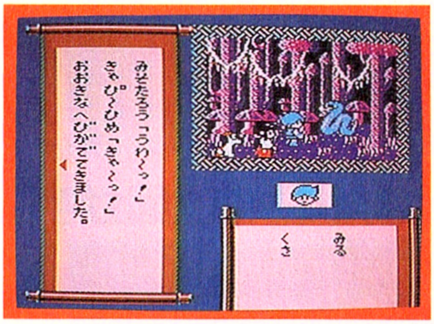


○デモ画面があまりに長いので、絶対にとばせる技があるっ!! と思ってたら、本当にできてしまいました。やり方はIコンのⒶ、Ⓑを押したまま電源を入れるだけ。ゲームの途中ならリセットを押せばOKだよ!!



○コレでいつでも名前登録の画面から始められるよーになる。新しいキャラをガビガビ作る時とっても重宝!! 前号にも出てた"新キャラから集金してリッチ"って技にドーゾ♡

○森の中ほどで、あたりを調べていると出て来るのがコイツ!! 口は悪いしイジワルだし、ホントーにいやになっちゃう。せっかく手に入れたはんばあがあをあげても、なかなかヒミツを教えてくれないし…。もーそーゆー奴はオドすに限ります!! で、ひとしきり話した後、へびは去ってしまうのですが、またここでかたなをつかうといったいどーなるか…



へびの残像とおはなし!?

SOFT 1

○ぎょぎょっ、復活術!? いないはずのへびとお話できるっつうヘンな技デシタ



新・鬼ヶ島 後編	
バグ	福岡県・山下美枝

はじめておハガキ出します♡ ワタシはやっとの事で"新・鬼ヶ島"をクリアするコトができましたっ!! エンディングも映画みたいでとっても感動!! こんなによくできてるソフトって、あんまりないんじゃないカナ? バグなんて、絶対見つかりっこなさそーだもんねっ。でも、ワタシは見つけちゃったのだ♡ 6章の森の中に、やたら口の悪い「へび」がいるでしょお? このへびさんってずうっとおハナシしていると、どこかへ行っちゃうの。でも、いなくなったアトも、このへびさんとお話しできちゃうのよっ♡ あんまりすごくないけど、「なんだこれは?」とおもったので送っちゃいました!!

よくぞ見つけてくれましたの コマンド大特集でいっ!!

キョンシーズ2	
コマンド	東京都・福島けい＋4

我々、"ウラ技探し研究会"が根性で見つけたコマンドを送ります!! 人数が多ければ、それだけ見つけにくいモノも見つかるとゆーワケで!! しかし、はっきりいって疲れた…。

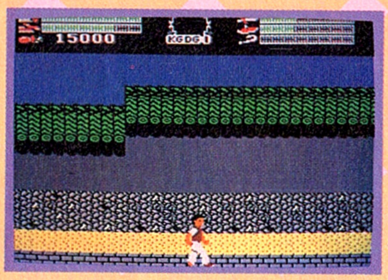




常連になるんや、わいは常連になりたいんや

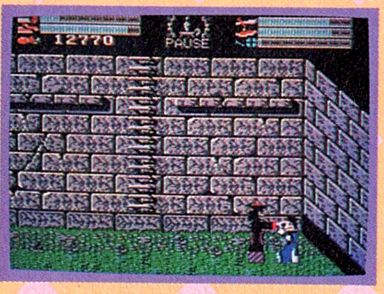
宮崎県 南野陽子命

●1. 何回でも体力が回復スル!!



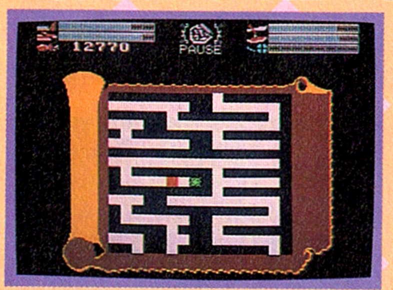
○まずIIコンのⒶ・Ⓑを押したまま入力するのですが、セロテープなどでハリつけておくと良いと思います。やり方は、戦闘モードの時にポーズをかけ、Iコンの✚を上→下→下→左→左→左→右→右→右→右と押す。そしてIIコンの✚の下を押すと何回でも体力を満タンにする事ができるとゆー訳なのです

●2. ✚を押す度ローソクが増殖



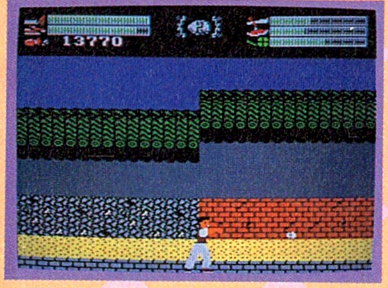
○次は、地下水路や霊界で必要なローソクの増やし方です。1のコマンドを入れた後、続けてIコンの上→左→下→右→上→下→上と入力して下さい。すると今度はIIコンの✚の下を押す度に、ローソクが1本ずつ増えてゆくのです！ただし持ち過ぎると他のアイテムが持てなかったりするので注意して下さい！

●3. 水路の地図が手に入る!!



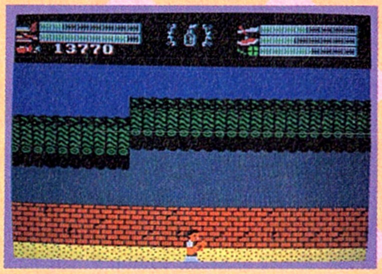
○ココいらから、だんだん面倒になって来ます。1～2のコマンドを入れたら、Iコンの✚を下→左→右→下→左→下→右と押すと水路の地図が手に入ってしまうのです。買うと10000銭もするのでお金も節約できてしまうという一石二鳥コマンド!! 水路に潜る時には、必ず持って行くコトをおすすめ！

●4. いきなりタマゴ弾が99個♡



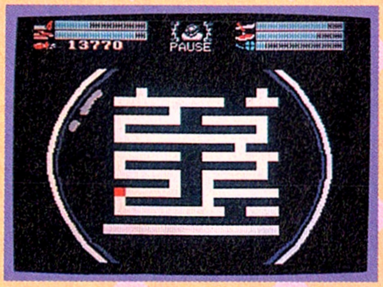
○1～3までのコマンドを入力し、同じくIコンの✚を上→左→左→左→右→上→左と入れて下さい。コレはタマゴ弾を99個もらえちゃうコマンドなのです!! ちなみにタマゴ弾を使うには✚の上とⒶ、Ⓑを同時にタイミング良く押して下さい。結構効果があって、敵に与えるダメージが大きいのでとても重宝します

●5. お次は火炎びんが99本だよ



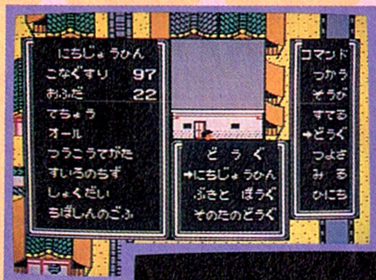
○1～4までを入れたら、またぐぁんばってIコンの✚を右→右→上→下→左→下→下と押して下さいませ。今度は火炎ビンをいきなり99本持つ事ができます。使い方はタマゴ弾と全く同じですが、いりょくは多少劣ります…。まっ、敵に接近しなくても攻撃できるので、便利といえば便利な武器です

●6. 水晶玉まで手に入っちゃう



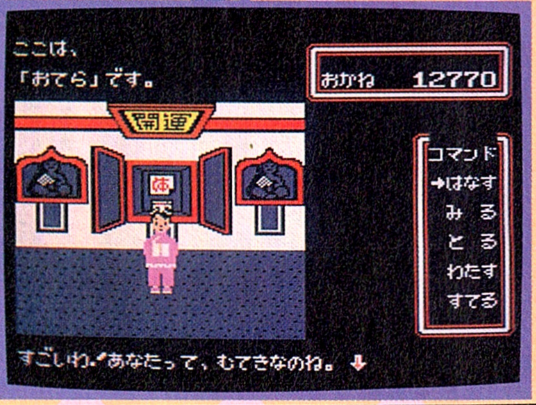
○コマンドの1から5までを入れ、Iコンの✚を上→左→左→上→下→右→上と押します。そしてIIコンの✚を下に押すと水晶玉が手に入ります。水晶玉は普通占いの店で買う事もできますが、何せ20万銭もするのでとてもじゃないけど手が出ません！やっぱりコマンドで手に入れた方がずっと楽だと思います

●7. おまけに護符ももらえるよ



○1から6までのコマンドをすべて入力したら、Iコンの✚を下→下→左→右→下→下→右、そしてIIコンの✚の下を押して下さい。すると地母神の護符が手に入ります。コレは護符の中でも取るのが困難な方なのでぜひコマンドを使って下さいね！

○コマンドの1～7をすべて入れ、Iコンの✚を下→左→上→上→上→右→上→下、IIコンの✚を下に押せば何と無敵!!



桃太郎伝説
PEACH BOY LEGEND





今回のお題は“桃太郎伝説”だったワケだけど、前回ふたつの技をスッパ抜いちゃったもんで、量より質で勝負します！　2大コマンドを大公開だい!!

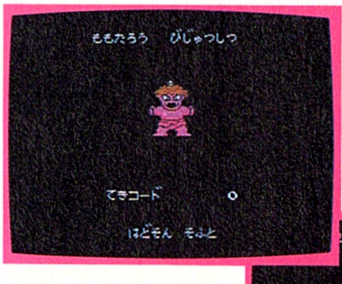
敵キャラ見るのも音楽聞くのも楽々できちゃうパスワード

SOFT 3

すべてのてきがみたいな

すべてのきょくがききたいな

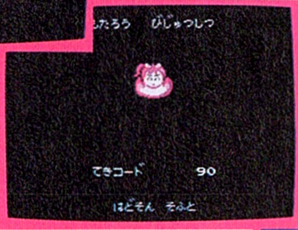
1	オープニング	14	エンディング2
2	自宅での曲	15	天の声のテーマ
3	マップ上の曲	16	村のテーマ
4	あまのじゃく	17	ユキちゃんの曲
5	戦闘シーン	18	村祭り
6	死んだ時の曲	19	エンディング3
7	ほら穴と塔	20	ほほえみの村
8	仙人との出会い	21	貧乏神と福の神
9	仙人との戦い	22	エンディング4
10	龍宮城のテーマ	23	敵をこらしめた
11	希望の都	24	敵が出現！
12	エンディング1	25	タイトルバック
13	大ボスとの対決	26	段があがった

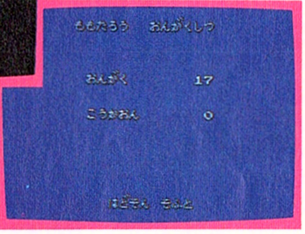


◯敵を見るほーはももたろう　びじゅつしつ。曲を聞くほーは、おんがくしつ、なんだ



◯“てんのこえ”を入れる画面にしたら、左のパスワードのどちらかを入力しよう。言葉の通りに、敵キャラが全部見れたり、音楽が全部聞けちゃうんだ





◯◯どちらも、Ⓐを押すと次に進み、Ⓑを押すと前に戻るのだ。それと、“おんがくしつ”では、✚キーのどれかを押せば、その曲がまた最初から演奏されるんだ

おもしろパスワード　島根県・矢崎典文

こんなに笑えるゲームが、今まであっただろーか？　とゆー感じで、久々に、楽しみながらゲームをやらせていただきました。やっぱり、楽しくなけりゃゲームじゃないって気がするね！　そのうえこんは面白いパスワードまであるなんて、気がきいてるじゃない！　ハドソンさん。

大金持ちにスグなれる

お金もーけ　埼玉県・広沢善正

簡単に大金を手に入れる方法を教えましょう。びろーんの森の中で、手に入るアイテムを売ればいいんです。売ってから、天の声を聞いとけば、リセットして何回でもできます。



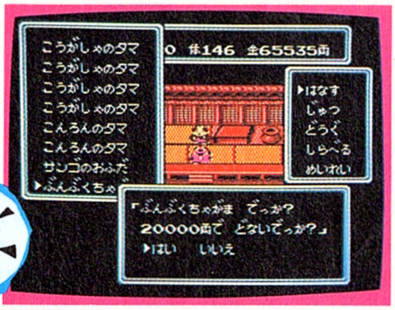


◯しちやに持ってけば、20000両で売れる

◯足元を調べてみると、“ぶんぶくちゃがま”が！

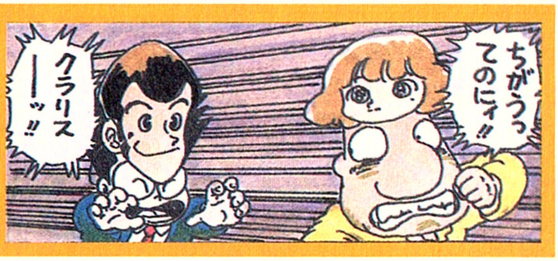
◯一度リセットして始めれば、何度でも手に入るよ

SOFT 3



次号のお題　ルパン三世

そんなこんなで、次号のお題はっつーと、ナムコから出たアクションゲーム“ルパン三世”なのであーる。グチャグチャバグ面、体力回復、とってもお得な経験値稼ぎ（ルパン三世にあんのかなあ？）などなど、技と名の付くものならドシドシのせちゃうぜ！　つーわけでみんなのハガキ待ってるよ！



成せば成る！成さねば成らぬ！投稿も!!

宮城県　C・サンダース



ほら、向こうの柱に笑いが見える

福岡県 タニミツタケ

トロトロ歩きはやめてサッサと歩きましょ

SOFT 1





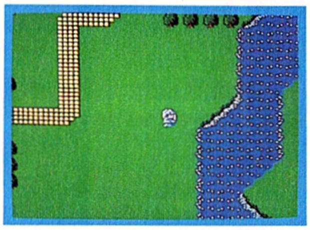
◯倍速コマンド発見!! やり方はタイトル画面の間にⅠコンの✚とⒶ、Ⓑを上→上→下→左→Ⓐ→左→右→下→下→Ⓑと押すだけ!!

◯そしてタイトル画面の色が変わったらスタート!!

ミネルバトンサーガ

倍速コマンド	福岡県・三好正寛

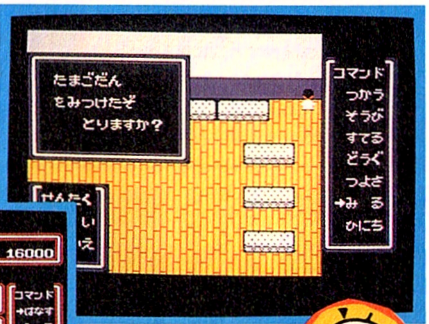




◯後はポーズボタンを押すだけで、いつもの倍の速さで歩く!! 大トロのRPGにはとっても便利な技だよーロレイ〜♡

今日ははばくちができるっ!

◯偶数の日の夕方は、ばくち場チンパンでばくちをしよう!! 1000円以上持っていないとできないけど、勝てばかけ金が倍々に増えていくんだ♡ もうかったら、マメにお寺でセーブしておこうねっ!!







◯奇数の日は、体育館の一番右上を探してね。実はウワサのタマゴ弾はココにあったのだよ!!

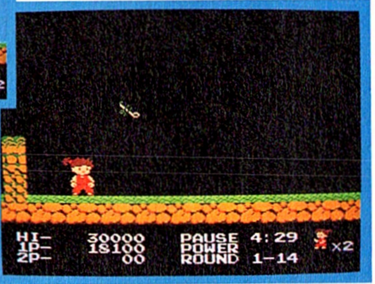
キョンシーズ2

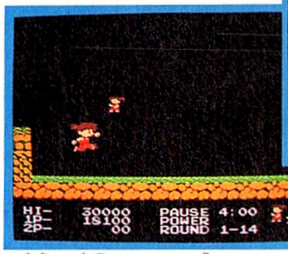
法則	三重県・広村充彦

意味がなさそうでありそーな、キョンシーズ2の〝ひにち〟でも、ちゃあんと法則があったんだよよよよーん♡ 知ってるのと知らないのじゃ大違い!! それにまだ、どこにも公表されてないみたいなんで送っちゃうもんねーだ!!









◯1面のボス、おたふく太郎は5発ダメージを与えればOK。倒すと巻物が出てくるぞ。

◯TIMERの一の位と十の位が00、12、24、36、48になった瞬間、回転剣で巻物を斬ろう!

◯すると、小ヤンチャ出現! こいつをとれば1UPだ。どこの面でも出るぞっ!



巻物が小ヤンチャに面クリアごとに1UP!

快傑ヤンチャ丸

1UP	神奈川県・鳥羽忠行

あのおたふく太郎がプッツンくろすさんにそっくりな快傑ヤンチャ丸。で、技を発見! どこのラウンドでも、ボスを倒せば必ず1UPできるとゆー技なのだっ! コンティニューとこの技を使えばどんどん先のラウンドまでいけちゃうぜ! てなわけで編集部のみなさんボクのハガキ載っけてね!

えっこんなあるのオ〜!

快傑ヤンチャ丸

バグ	東京都・田辺正明



◯ラウンド1のボス、おたふく太郎は、でっかい頭でコックン、コックンと頭突き攻撃をしてくる。この時タイミングを計ってスタートボタンを押すと、目ん玉と顔面がバラバラになってしまうのだ!



◯アララ?顔がどこかへ消えちゃって目と鼻だけになってしまったりする。とってもオマヌケ!



敵キャラもまぬけなら、技もまぬけ、やってる本人大まぬけってわけで、オイラが発見したおまぬけちゃんを紹介しよう! 名付けて顔面大バグ野郎だっ! みんなもためして笑ってちょ。

募集

ウヒャヒャヒャ、これはまぬけだァ! おおおっこれはエッチ! っていう技ならこのコーナーに送りましょう。とにかく、なんでもありありくっだらないのでもOK! さぁキミもハガキを出そう!



ピシッ！ファミコン誌界の女王様とお呼び！

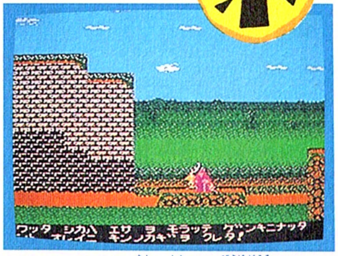
北海道 アフターバーナーII

徳がいきなり満タン

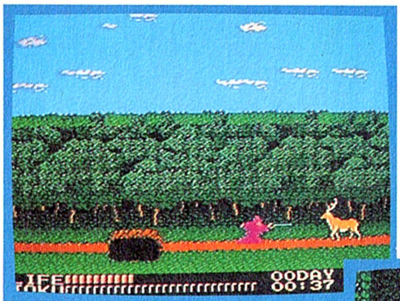
SOFT 1

スペランカー2

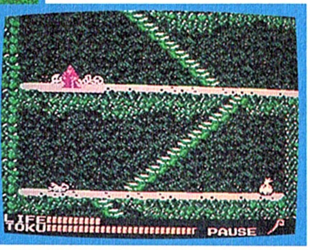
体力、徳が回復	宮崎県・城田龍三



○"セイショクシャ"を選んだら、食糧を持ってゲームスタート。そして傷ついた鹿の所へ行こう。2匹のオオカミを倒すと扉が開いて鹿に会えるので食糧を渡して鹿を助けてあげようねっ!!



○その後、鹿を3匹程殺して、TOKUを0にしてしまう事。○次に、階段がある場所を下へ行くと食糧ぶくろがあるので最初に出てきたふくろを取る。するとライフ、TOKUの両方が一気に満タンで回復してしまうのだ。TOKUやライフの目盛りが少い時に便利な技



すべってころんでスペランカー♪そういえば昔、こーゆー歌がBBCに載っていたような気がします。スペランカー2は難しいけど、やってみるとオモロイですよ。で、不思議な技を見つけたので紹介しますねっ！

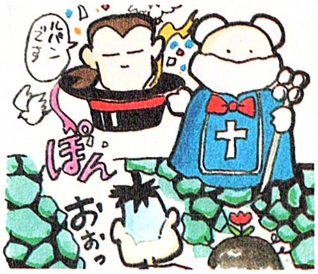
ウルティマ

お金節約	東京都・阿部兼章

何度でも何人生き返らせてもタダ!!

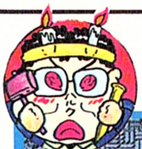
SOFT 1

いくらあっても困らないもの—それはお金です!! そこで、お金を使わずに死んだ仲間を復活させる方法を見つけたので送ります。タダで何人でも復活させる事ができるのでとってもお得だよっ。





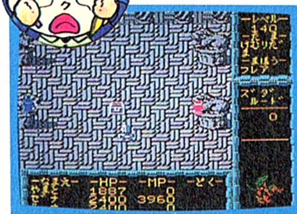
○要は持ち金を800～899GPに調節し、教会へ行けばヨイ。すると、普段は金をガッポリ取られるのに、何度でも何人でもタダで生き返らせてくれるようになる。ラッキー!!



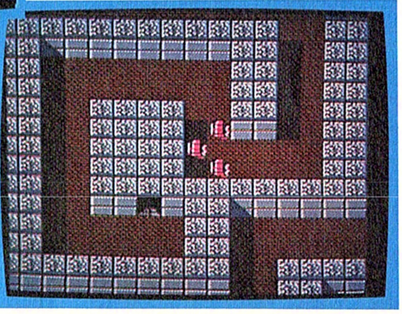
ようへいに変身!?

ミネルバトンサーガ

必負	福岡県・定石浩二



○闘い方がピチピチ新鮮!! なミネルバトンサーガ。仲間やようへいをうまく使って敵を倒し、宝箱に変身させてしまおう



○そして宝箱を取る瞬間に、ようへいを出すのだっ。すると、戦闘モードが終わった時、自分がようへい君（人の名前みたいだな）になり、コントロールができなくなってしまう。よくある"リセットするしかない"パターン技。しかし、この技をいちいち確かめる人ってのは、よっぽど平和なヒマ人くらいかな

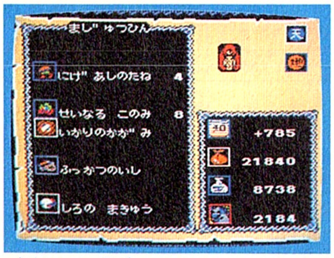
SOFT 1

長ったらしいパスワードはめんどーだ！

覇邪の封印

パスワード	山梨県・小倉孝

全部で120文字もあるあのパスワード。こないだ間違えちゃってもうヒサン！ いい加減やんなってメチャクチャ打ち込んでたら、大発見をしてしまったのだぁ！



○最初から最後までぜーんぶ1と入れると、けっこう強いパーティーではじめられるぞ！魔術品やアイテムもいっぱいだ！





○010101……と最後まで入れると、アーガス、メディア、トレモスのこれまた心強いパーティでゲームをスタートできるんだ。どっちではじめてもパスワードはカンタンだから安心だね！

ハガキ欲しい!!

技をちょっちょっちょーっ！でっきるだけ新鮮なネタをちょ！もう、ほんっとにちっちゃい技から目ん玉とび出るよーな大技までなんでのOK！ 待ってるからね。でもパクっちゃダメだよ。ヨロシク！



読んで笑ってためになっちゃう！

FNN



ゲームを思いっきり楽しみたいファミコンキッズなら、絶対にピピッと感じちゃう情報がどっさり!! 通好みの1000円ゲームから、ひたすら笑える紙コン・三国一・いくらのゴールデントリオ。おっと音楽フリークのためのスーパーヒットも元気だよ！



俺たちに他誌はない！

千葉県 松川由美

三国一の大バグ野郎

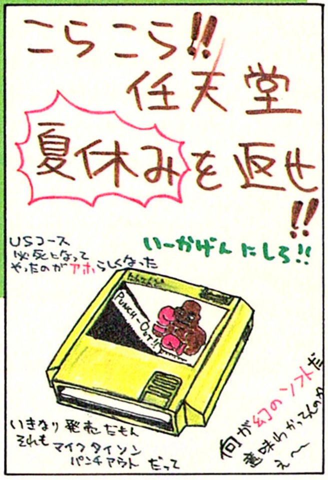
世の中の大バグソフトをおもいっきり笑っちゃおう！ つーわけで今週はひさしぶりに三郎からスタートだっ！



今週の三郎大賞

◎静岡県・佐藤和正

♨確かにパンチアウト売っちまったら、幻のソフトでもなんでもなくなっちゃうよなぁ。佐藤くんの気持ちよくわかるぜっ！



ジャレコ、今から言っておくけどなぁ「燃えろプロ野球'87」だけは出すんじゃねえぞ！

茨城県・ヤッタ

インドラの光！ もう少しマシなMPの回復法思いつかなかったのか！ イモリのシッポなんか食うのやだよオレ。

大阪府・メーテル阿素湖

こら、つっぱり大相撲のテクモ！ 自社名をつけてる力士なら横綱にしてやれ！ 手雲山は泣いてるぞ！

高知県・デンジマン

おい、女神転生のスライムへドロ！ あんたら、ただのウンコじゃないか！

北海道・佐々木まみ

私はダーティーペアで、バンダイのディスクは買うのをやめました。

群馬県・鈴木正明

やい！ ケイ・アミューズメントリース！ ソフトより会社の名前のほうがこってるぞ！ いいかげんにしなさい！

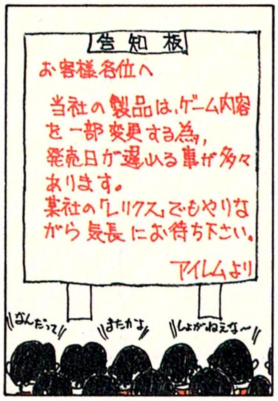
千葉県・舞季衣

おい、鬼ケ島！ 泣かしてくれるじゃねーか。音楽はいいわ、エンディングもなかなかじゃねーか。文句なんかつけられるか!!

大阪府・ねずみこぞう



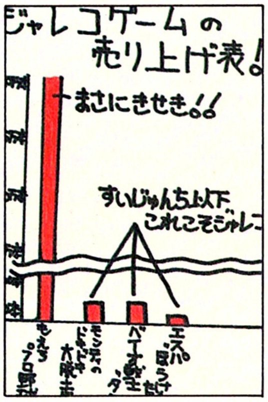
◎東京都・S・ナスビ仮面



◎長野県・ゴルゴ13



◎熊本県・コナミ教信仰者



◎広島県・つるには丸丸虫



◎奈良県・中澤7郎

1000円ゲームさん こんにちは

安さバクハツ!



ゲーム大暴落!?

みそです! とゆーのはうそです。本当は、イキナリ代打の平野です。みそ氏は最近多忙のあまり"マブタが開きま1000円病"に冒されてしまいました。でも次号になれば、すぐバッキン! と元気に復活致しますので御安心を。

とゆうコトで、たまには違った雰囲気で女版"1000円ゲームさん"を楽しんで下さいませ♡ それにしてもすごぉ ひ! 報告の山っ。もしかしたらバーゲンを漁る主婦よりも力入ってるんじゃないかしらね。でイキナリ大目玉商品を打ち出してみますと、うっでいぽこ、980円、セクロス480円あたりがお買得とみた! タッチもえらく安くなってるんでおススメ。マイナーなゲームってやたら敬遠されがちだけど、ケッコー凝った良品も多いのよっ♡ まぁ確かにうんこちゃんソフトも多いけどね〜。そこでっ、コレからはぜひ"ディスクレビュー"のコーナーをストックしておいてほしいっ! きっと後になって、安売りソフトを買う時の良い目安になると思う。ちなみに平野が個人的に好きなメーカーは、スクウェアとサン電子さんであります。意外だったかね?

今週の一本
うっでいぽこ

■d－Bソフト
■標準小売価格5,300円
●ズバリ相場は1500円!! 1000円以内で見つけたらラッキー♡ ぱっと見はお子様っぽいけど、内容は大人向き…と思ったら、やっぱパソコン移殖版でしたっ。



レトロゲーム ベスト10

	ゲーム名	会社	票数
1	スーパーマリオBROS	任天堂	50
2	パックマン	ナムコ	46
3	ボンバーマン	ハドソン	32
4	グラディウス	コナミ	21
5	スターラスター	ナムコ	19
6	ツインビー	コナミ	16
7	テニス	任天堂	15
8	アイスクライマー	任天堂	12
9	マッピー	ナムコ	9
10	マリオブラザーズ	任天堂	7
次	ゴルフ	任天堂	4

WA〜O しゅんごーい♡(昔ゲーセンにあったおしゃべりマチャとゆうクイズゲームの声)スーマリ、パックマンはあたり前過ぎて何も言えん。が、しかし、ボンバーマンが3位ってのはウレシヒ♡ その他、ゲーセン育ちの平野としてはグラディウス・アイスクライマー、マリオ、マッピーと鼻水ちょちょ切れモンが目白押し!! 丁度今、初期の必本を片手に原稿を書いている平野。なーんかあの頃の方が、もっと楽しくアソんでたって気がする!! もちロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームだって好きだけど、昔みたいに色んなジャンルの物を打ち出していってほしー!!とま一勝手にほざきまくりましたが、また明日からはハガキ&イラスト係に戻って、みなさんからのお便りを心からお待ちしちゃうだわ♡



無勝手流価格設定コーナー!! 目方でドン!



出ました。勝手に値段をつけちゃおうコーナー!! 読者のワガママと自己主張が炸裂する中、メーカーの人々はどんな顔して読んでらっしゃるのでしょうか。ネッ、スクウェアの板橋サン♡

「16日より、ベビースターラーメンにもれなくエルナークの財宝が付いています」(東京都・スーパーナスビ仮面)

きゃー♡ あぶなし!! 実は一瞬本気にしてビックリしてしまったわ!! それではお次。

「ラビリンスは1Mと大ゲサに宣伝すてるわりにはつまらないので僕がつけたい1439円」(静岡県・ショッカーアキラ)

なぜ東北弁なのか? まぁそれはヨイとしても、この自信はどこから出て来るのでしょーか…。

「シャーロックホームズ－5000円。5000円あげますからもらって下さいとメーカーさん御希望」(広島県・消化不良少年S)

ドヒャー!! もしこのコーナーがなくなったら、平野は某メーカーに売り飛ばされたと思ってやって下さい。まったく人のコーナーだと思って無責任なやつ。それでは最後にみそサンドーソ。びゅー!(逃げる音)

…ん? こんなアブネーの何も言えねーっつの! え…えーと、ナゾラー問答は次号でやるぜっ!!



読んで笑うより、載って笑わせよう!!

大阪府・らあめん阪口



いくらなんでもいないだろ!!

さあ、金曜チェックのコーナーがやってきた！　キミはいくつチェックできたかな？　10コ以上の人は正真正銘のいくらちゃんだ！　オメデトウッ！



★アルドラの街にいる**「あなたがほしい」**という娘をムチで攻撃してさらに聖なる炎でいじめるやつ。
大阪府・まるいち

★100メートル走のとき、いまだに**Ⓑダッシュ**といって走るやつ。
神奈川県・キグナス氷学

★「おまえ将来どんな職業につく」と聞かれて、**「ナムコ」**と答えるやつ。
愛知県・桜井法人

★女神転生で**合体**させようと中島と弓子をするやつ。
茨城県・チャッキリみそ汁

★レリクスのケースを**べんとう箱**にしているやつ。
大阪府・バナナあばき会の友人

★学校に遅刻してきたとき**「ウィッキーさん**につかまっていたから」といいわけするやつ。
大阪府・虎那魅兼人

それは私なのぉ（キャピー）

★「ＰＣエンジンというのが、今度出るんだってさ」とボクが言ったら「えっ、ほんとか、それってどこが出すの。**トヨタかニッサンか。」**と言うカーマニアの友達。
長野県・ゴルゴ13

★**小宇宙**を感じたことのあるやつ！
新潟県・村田亘

★新鮮なネタだ！　と言ってハガキを**サランラップ**につつんで送ってくるやつ。
高知県・プッツンアイス

★授業中にいきなり、**はなち**を出すへんなやつ。なに考えてんだ？
京都府・すらいむ四郎

★「いくらなんでもいないだろ」のコーナーをいつも、**うなづき**ながら、読んでるやつ。
兵庫県・唯川めい

★ファミコンのことをハミコンと言って、ハミガキのことを**ファミガキ**と言うやつ。
茨城県・ドキドキスライム

★２人同時プレイでゲームする時、**心をひとつ**にするやつら！
福島県・ゲバー署長

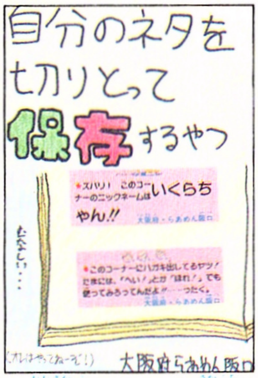
★ファミリーマージャンのサイで**バクチ**をするやつ。
香川県・増田和彦



大阪府・金城一博



神奈川県・玉田亙



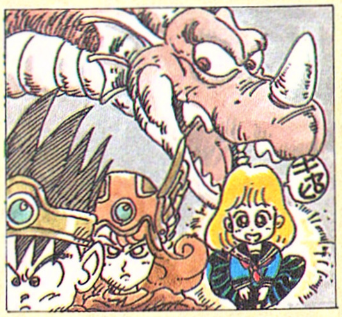
大阪府・らあめん阪口

柱でこのコーナーに投稿するやつ
長崎県・AX1A STAR

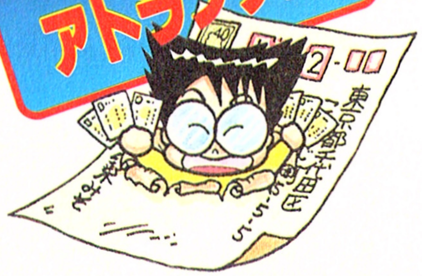
キャピーのカフェテラス

突然ですがドラクエⅢを予約しました。そこで「きゃぴ」という名をパーティに加えたいのですが、キャピーさんはどんな職業が好きなんですか？　教えて下さい。
岐阜県・桑波田直人

うーん好きな職業かあ…、ちょっぴり難しいなあ。それにドラクエⅢの中の職業って、僧侶とか魔術師とかそんなのばっかしでしょ、あーゆのってゲームの世界だけの話って感じがアリアリで今イチなんだよねっ！　そーそー今度は遊び人なんてのもあるそーだけど、どーせだったら、女子高生ってゆーのも作ってくれればよかったのになぁーなんて思っちゃいます♡　おっと、ところで私のことをドラクエⅢのパーティに入れてくれるんなら、職業は元気な戦士か武闘家にしてほしーなぁ♡　だってその方が、ゲームの中で活躍できそうじゃない？　あと最初はかわゆい魔法使いで後半は賢者になるのもいいなぁ〜♡　ぷるぷるっ!!



紙コンアトランダム



今回から、各コーナーの特集をやっちゃうぜ！　まず１発目として登場は、当然のごとく、かばあガール特集なワケだ！

第1回 かばあガール・コンテスト

みんなウマイから、選ぶのに苦労しちまったたい。特別選考委員に文二を迎えての、第1回コンテスト。グランプリは、ルーキーズの作品に決定。コピーが、気がきいていてよろしい。



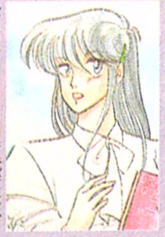
山形県・田村亮



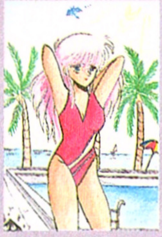
神奈川県・井上賢一



岐阜県・藤田翔子



広島県・ゆーき



北海道・ナニヌネナムコ



東京都・ベロニカ一竹



愛知県・小波ありす



愛知県・ルーキーズ

今週の高橋くん



東京都・森川真吾

スペースハリアーだったのかあ。見た瞬間は、飛び出せ大作戦かと思っちゃったよ。でも、こんなのが、3Dで飛び出してきたら、コワイだろうな。



宮城県・てるたん

おじょうず、おじょうず。貼り絵で似顔絵を作ってくるってーとこが新しい。新しいってイイことだ。



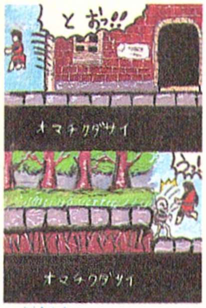
北海道・キムキム

やってくれるじゃん。いつかくると思ってたけどさっ！　意味のわからん人は、×勝を、見るんじゃないっ!!



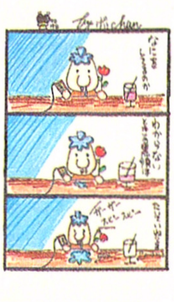
島根県・石倉誠

さっそく、ドラクエⅢのキャラを使ってきやがったな。まぁ、初モノは縁起がイイってことで、今イチだけど許しちゃお！



東京都・クオクエデニホー

これがムッとくるんだ。まるでレ○クスじゃんかよ。



神奈川県・げりちゃん

だいたい、シャープペンを手に持ったままでねてる…。



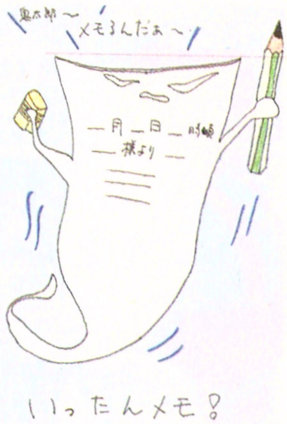
大阪府・メーテル阿素湖

くだらなくたって、オカシけりゃイイってもんだ。単純明快なとこもヨロシ。



神奈川県・寺川麻育子

ひさびさに見る、芸術的作品だなぁ。どこか物悲しい雰囲気が漂う中、炎のような情熱が…。



大阪府・メーテル阿素湖

今号でピカイチの出来！　あまりにウマすぎて、笑う前に感心しちまったもんな。何も言う事はありません！

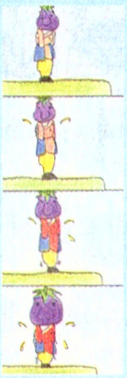


静岡県・山口大介

教科書に出てきそうなイラストだなあ。死神がひざの上に、ティッシュを広げてツメを切ってるとこが笑える。

四コマまんが倶楽部

ハガキのタテ半分を４等分するとこーなる！　ちゃんとこのカタチで送ってね。または、ハガキ１枚を２コマにして、２枚組セットで４コマにしてもイイぜ！　特集をやりたいから、ガンバって送ってちょ!!



大阪府・らあめん阪口

ツボをおさえた投稿は、さすが常連。ただ、もっとちゃんとしたオチをつけてほしかった。

おごる常連久しからず



大阪府・ボツ常連



君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

近頃オトッキー16小節分なんてゆー、すんげえ大作を送って来る奴がいんだよ。載せてあげたいんだけどスペース上の問題でムズカシイ。でもそのうち載せるからネ！

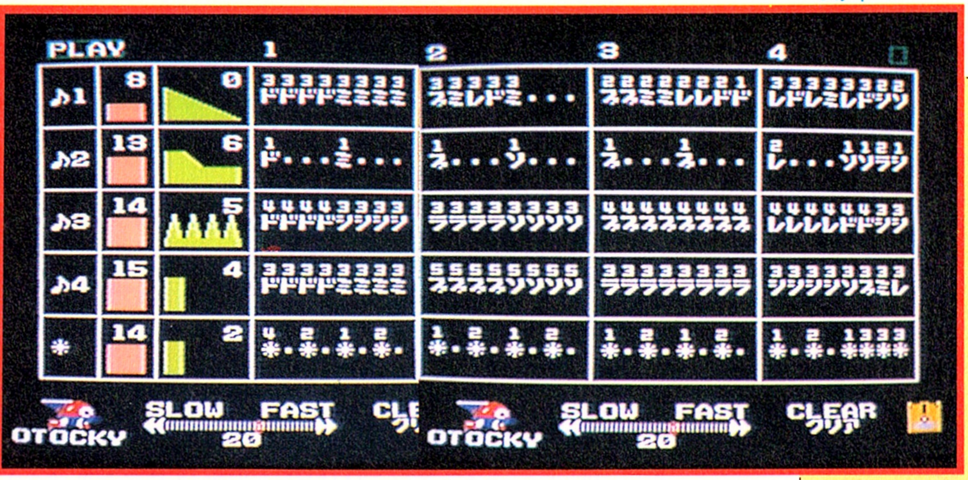


♬オトッキーで作曲だ！

★キャピーのテーマ

採譜／福岡県 イングウェイマルムスティーン

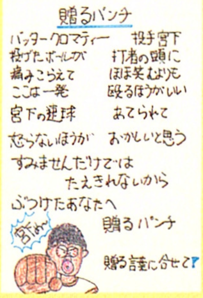
今月のサンプル 採譜／大阪府 ぱらぴくん



★贈るパンチ

作詞／埼玉県・ナムコファンのお竹

このコーナーから変え歌ネタだけは絶対はずせない感じがすんネ！ 今回も選曲、語呂共センス抜群。クロマティーのイラストもナカナカきまったネ！



採点表	
メロディー	8
リズム感	6
ポップ度	7
音色	6
完成度	7

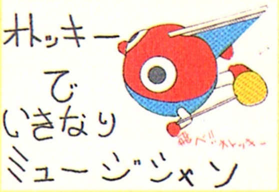
シンプルさが魅力！

作者はこれから大学受験だっつーことだけど、オトッキーなんかやってて平気なのかオイ！ 曲の方は〝キャピーのテーマ〟のタイトルに似合ってとってもポップ！ 4小節目のラストの音のからみがすごくキレイでステキ！



★コーナーのタイトル

作詞／埼玉県 ヤスコング



コーナーの名前を募集したところ送ってきた一枚。あまりの語呂の良さについついのせてしまった。タイトルはまだ募集中！

FC誌界の山倉和博。次号は12月4日発売です。

ハガキを出して、必本に載ろうーっ!!



徳島県・アホーナー

ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！ ずえったいいねーよ!! と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！ 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界唯一の教養あふれる？ 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く!! お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!! ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○キャピーのカフェテラス○

もぉなーんでもアリのおしゃべりコーナー!! 君の手紙にキャピーが個人的にお答えしちゃうのである!!

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を4つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

氷上が君の舞台だ。

スポーツゲームの決定版＝アイスホッケーゲーム



■セレクトモードの操作

十字キーの上下で、国別のチームがセレクトできます。

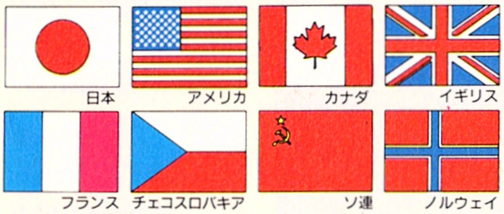
[国別の特色は]

ソ連：パワー、スピード共に8ヵ国最強です。
カナダ：ソ連に次ぐ実力、但しラフプレイに注意。
チェコ：アメリカと五分。
日本：平均的レベル。
イギリス：日本と五分。パワーで日本をヤヤ上まわる。
アメリカ：パワー、スピードで日本を上まわる。
ノルウェイ/フランス：ソ連、カナダに次ぐパワーの持主。

[攻撃テクニック]

ゴール前でいかに敵を振り切り、そしていかにキーパーのスキをつくかが勝負です。

世界の強豪8ヵ国のチームと対決!!





ポスタープレゼント

スティックハンターのオリジナルポスターご希望の方は、最寄りのファミコンソフト販売店へ申し付ください。

スティック・ハンターファミコンクイズ第④回戦

クイズに答えてテレカを当てよう。

クイズ正解者のなかから抽選で、毎回100名に"スティック・ハンター"オリジナル・テレカが当ります。（クイズは連続4回掲載いたします。）
※当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

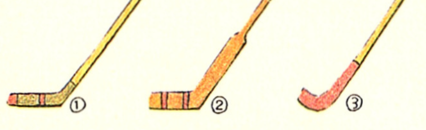


オリジナルテレフォンカード

【問題】

スティックを使う競技はアイスホッケー以外にホッケーがありますね。アイスホッケーでもキーパーとそれ以外ではスティックが違いますが、次の中でアイスホッケーのキーパーのスティックは?（ヒントは絵の中にあります）。番号でお答ください。

●応募方法は、はがきに答え、住所、氏名、年令を書いて、ケイアミューズメントリース(株)ファミコン事業部〇4係　〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4Fまで



ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

12月18日発売

小売価格5,500円

スティックハンター

STICK SHUNTER

KACテレホンサービス
東京：03(239)7131
大阪：06(365)0040

KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.

発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
本　社　〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル
大阪支店　〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル

ADVENTURE NOVELS

アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

JICC出版局

手天童子 2

最新刊



異色SFアドベンチャー衝撃の完結編!!

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

魔導四天王との凄絶なる戦いに勝った手天童子郎は、15年前の約束どおり、戦鬼、護鬼、そして美雪とともに、異次元空間へと旅立った。目指すは謎の鬼獄界…。彼らを待ち受ける意外な事実。そして暗黒死夜邪来の正体とは？

好評発売中!!



手天童子1

北村成一著／原作・永井豪
新書判◆680円

既刊好評発売中!!

●オリジナルシリーズ
新しいエンターテインメント
妖法記 辻真先著……◆500円
13人目の名探偵 山口雅也著◆500円
イーグルジャンクション 横倉廣著 ◆680円
ゲームバスター魔界大突破 L・フィッシュ著◆680円

●INFOCOMゾークシリーズ
ニュータイプの謎ときミステリー
ウィットネス……◆680円
サスペクト……◆680円
デッドライン……◆680円

●INFOCOMミステリーシリーズ
地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！
ゾークⅠ……◆500円
ゾークⅡ……◆500円
ゾークⅢ……◆680円

●INFOCOM魔法シリーズ
不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！
エンチャンター……◆500円
ソーサラー……◆680円
スペルブレイカー◆680円

●映画シリーズ
スクリーンの興奮がよみがえる！
エイリアン2……◆780円
ゴーストハンターズ……◆780円

●国内人気ソフトシリーズ
アステカ……◆680円
ザ・スクリーマー◆680円
帝王の涙……◆680円
夢幻の心臓Ⅱ……◆680円
ウィル……◆680円
カーマイン……◆680円
ロマンシア……◆680円

Ultima ウルティマ

アメリカで発売されたパソコン版RPGウルティマをもとにした本格的ゲームブックシリーズ。RPGの元祖とも言うべきウルティマが、ゲームブックでも楽しめるゾ!! キミも挑戦だ!! L・ブリティシュ原案／新書判◆各680円

ウルティマⅠ



ダークサイドを支配する邪神モンデインを倒し、世界の秘密を解いてゆく俺の、新たな戦いの旅が、再び始まる!!

ウルティマⅡ



タイムスリップに巻き込まれ、奇妙な世界に放り出された俺は、モンデインの意志を継ぐミナクス打倒に向かった!!

ウルティマⅢ



闇の呪文「エクソダス」により、世界を終末へと導く「大地の蛇」が蘇えった。4人の勇者は、世界を救えるのか？

ウルティマⅣ



不思議な迫力を持つ老婆の言葉に導かれ、俺は8つの徳を手に入れる放浪の旅に出た。アーバタールの秘密とは…？

別冊宝島
毎月10日発売　定価980円
JICC出版局



別冊宝島70 ノンフィクション・シリーズ最新刊

ザ・中学教師

〈不思議の国の中学校〉に棲息する
センセイたちのありのまま

●●●●

ヤッピー！　いつもボクらを叱ってばかりいる先生たちの、ホントの姿がわかる本が出たゾ。どうやって教師になったのか？　職員室では何をしているのか？　私生活は？　悩み事は？…などなど。フツーのセンセイの、奇妙なエピソードの数々。実はキミの先生だったりして！

定価980円

センセイの素顔をウォッチング！

いッるよなぁ こんなセンセイ。



●生徒の家で夕食までつくらされた
熱血若手教師の“ああ、残酷物語”

●教師に結婚は許されないの？
新卒英語教師A子がデートをあきらめる理由

●「お前なんか田舎に帰れ！」と言われた
養護教諭、逆襲の検尿事件

●馬鹿にされ、嫌われたって
管理職をめざす「私は教頭の家来です」

●授業ボイコットされた新人教師の
「私は女子中学生がこわかったのです」

●教師生活15年めの試練を迎えた
ある英語教師の「もう学校に行きたくない」

●ツッパリ生徒とタイマンを張れず
教壇を去ったベテラン教師の「ああ無情」

●中三I子が紹介する
うちの学校のアブナイ先生

●夜の教師の生態学
学校警備員が明かすコマッタ先生たち

●学校をサボッて読書に熱中したY先生の
「わたしはコレで担任をやめました」etc.

読者プレゼントNo.1 SUPER GOLDプレゼント

GOLDもゴインキョシールもそのまま使える!!

毎号ほしいカセット300本が当たる!!

さーて、前号から始まったSUPER　GOLDプレゼント。システムはもうわかってくれたかな。といってもそんなにむずかしいもんじゃないよ。キミは毎号ついてくるSUPER　GOLDをためて編集部に送るだけ。たまったSUPER　GOLDの数によって、もらえるカセットの本数や当選者数が違ってくるんだ。それから、もう1つ、

30SUPER GOLD＝30GOLD＝ゴインキョシール1枚

ていうルールがあるんだ。つまり、GOLDやゴインキョシールがそのまま使えるというわけ。目標を決めて送ってね。

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本	抽選で40名



今回のFCグッズ

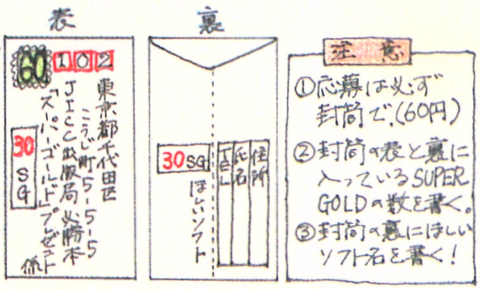


抽選もれの人の中から 5名

ゲームブック8冊セット(双葉社)

応募方法

SUPER　GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！　封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは12月4日(金)当日消印有効。発表は来年Vol.3の予定です。





(注)このプレゼントに経験値は使えません。また、スーパーゴールドは「ごいんきょクエスト」には使えません。

読者プレゼント No.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の８つのソフトの中からほしいソフトが当たっちゃう、ビッグなチャンスだ。さらに今号から３号連続で、エアガン等が合計195名に当たる「マグナム危機一髪」発売記念、ダブルチャンスプレゼントがあるぞ！ これはもう、ハガキを出すっきゃない!! よね!?



①スティックハンター（ケイ・アミューズメントリース）



③ウィザードリィ（アスキー）



⑤カルノフ（ナムコ）



⑦鉄道王（dBソフト）



②ドラゴンスクロール（コナミ）



④ランボー（パックインビデオ）



⑥SDガンダム（バンダイ）



⑧ジェイ・ジェイ（スクウェア）

ダブルチャンス!! 「マグナム危機一髪」Vol.23〜新年Vol.1 3号連続合計195名プレゼント（毎号65名）

今号から新年Vol.1にかけて、さらに超豪華なプレゼントが用意されてるぞ！「マグナム危機一髪」の発売を記念して、東芝ＥＭＩから、ドーンと195名に当たるプレゼントだ。



Ⓐサバイバーショットダブル
頭にグリグリと体感ショック付のサバイバルグッズ。２ケセットでプレゼント。（トミー）



Ⓑエアー GUN
マニアなら誰でも知ってる本格派シューティングモデル。感激ものの質感だ。（マルシン）



Ⓒレーザービジョン GUN 図鑑
アメリカのGUNシューティングがバッチリわかる最新ドキュメンタリー。LD



Ⓕキーホルダー（エンブレム付）
マグナム危機一髪ネーム入り。

Ⓗドッグタッグ
米軍認識票をカッコ良くアレンジ。

Ⓖマグナム弾式キーホルダー
357マグナム弾を!!



10名

Ⓓオリジナルトレーナー
アメリカンコミック調のイラストつきのオリジナルトレーナー。気分はアンタッチャブル。

Ⓔマグナムプラモデル
S&W44マグナムプラモデルバージョン。エアーガン入門クラスとして最高。

応募方法

今回のアンケート・ハガキプレゼントは、ダブルチャンスプレゼントつきだから、応募方法をよく読んで応募しよう。

プレゼントを希望する人は、必ずとじ込みのアンケート・ハガキに答えを記入して送ってね。ハガキの表には、キミの住所、氏名、電話番号を忘れずに書いて40円切手をはってね。注意するのは、ほしいプレゼントの書き方。ほしいソフトのNo.のところには、上のソフトの中からほしいソフトの番号（①〜⑧）を、「マグナム危機一髪」プレゼントのところには、左のⒶ〜Ⓗの中からほしい商品の商品名を必ず書いてね。もちろん、どちらか一方でもいいけど、両方書けばチャンスは２倍。ダブルチャンスというわけだ。

しめきりは、12月４日㈮当日消印有効。発表は、来年１月23日㈮発売のVol.3の予定です。

Vol.19の「アンケート・ハガキ」プレゼント及び「ごいんきょにおねだり」プレゼントの発表は発送をもってかえさせていただきました。なお、プレゼントの発送には１ヶ月以上かかることがありますので御了承ください。

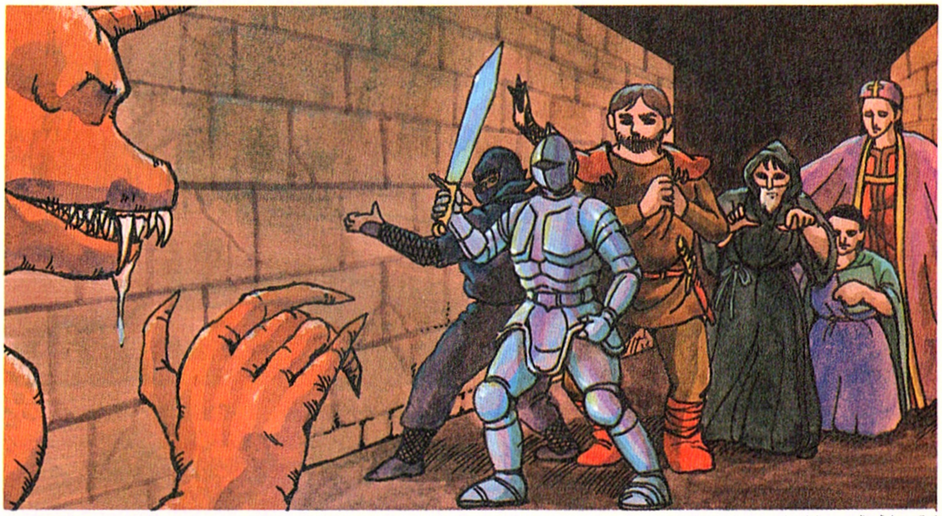
天知る地知る人が知る！　究極のRPGここに見参!!

Wizardry
ウィザードリィ

文／ベニー松山

パーティーの組み方

ウィザードリィの戦闘形式は６人パーティー制で、あのドラクエも参考にした程のシロモノ。人数が多いだけ、より複雑な攻撃パターンが楽しめるって事だ。まず覚えておきたいのは、敵に剣やこん棒で直接攻撃するのも、逆に直接攻撃を受けるのも、前から３人目までで、後方の3人は呪文を使う以外、攻撃はできないという戦闘のルール。これのおかげで、前の３人は剣による戦いが得意で、鎧も強力な品物が使える戦士タイプ。後ろの３人は呪文を操る魔法使いや僧侶、それに盗賊などをバランスよく組み合わせなくちゃならない。呪文でモンスターを眠らせつつ、前列の戦士でトドメをさす！　なんて連携プレイが大切ね。



モンスターの攻撃はこんなしかけだ!!

ウィザードリィに登場するモンスターたちは総勢で100種近く。最近のRPGじゃ大して珍しくない数だけど、グラフィックの美しさと各怪物の性格づけは、ピカイチの出来だ。特殊攻撃のパターンもさまざまで、中には一撃でこちらのキャラの命を奪うクリティカルヒットを繰り出すヤツや、経験値をゴッソリ失わせてレベルを下げるヤツも。要注意!!

クリーピングクラッド―ポイズン(毒)



毒は一歩ごとにHPの減る恐ろしい攻撃。毒消しがない時にくらうと致命傷になることも

ロッティングコープス―パラライズ(麻痺)



この攻撃をうけたキャラは硬直してしまい、何もすることができなくなる。コワイ

ニンジャ―クリティカルヒット



いくらHPが高くても、たった一撃で倒されてしまう大ワザ。こいつに会ったら注意！

シェイド―エナジードレイン



苦労して稼いだ経験値を一瞬にして奪っていく最もイヤな攻撃。最優先でやっつけよう

クリーピングコイン―仲間を呼ぶ



いくら倒しても仲間を次々と呼ぶので全然数が減らない。呪文で一気に全滅させよう

メイジ―魔術師の呪文



パーティ全員を眠らせたり、火球を投げつけたりといった呪文を操る

プリースト―僧侶の呪文



自分を治療しないぶん、魔術師に劣らない攻撃呪文を使う。呪文を封じられるとツライぞ

ドラゴンパピー―ブレス



パーティ全員にダメージを与えてくる火炎攻撃。多数の敵に連続攻撃されると危険だ



パソコンではもうすっかりRPGの代表選手のようになったウィザードリィ。広大な地下迷宮を探険するタイプのRPGでストーリーはハデじゃない。だけど中身はスゴイヤツ。こいつはハマルぜ！

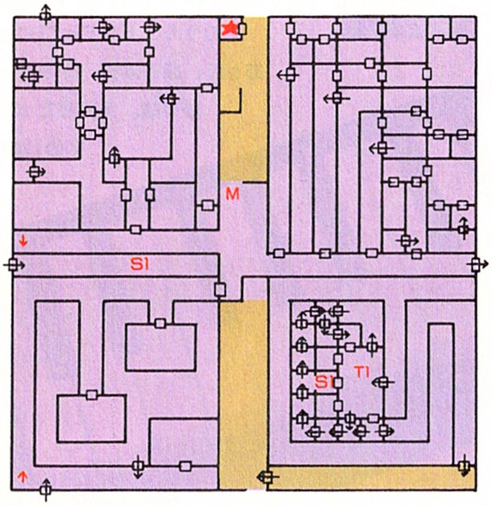
●アスキー
●12月11日発売
●¥5,800
●バッテリーバックアップ付

ダンジョンの内部はこうなっている。

このゲームでは地下迷宮だけが冒険の世界。だからって甘く見ちゃいけない。それだけこの迷宮は色々な仕掛けが隠されてるってことなのだ。例えば一方通行のドア。どんどん進んでいって後ろを振り向くといつの間にかカベになっていて、引き返せずにパーティが全滅するなんてコトも実はよくある。そこで地下1階から4階のマップを大公開だ。これさえあれば帰り道もすぐわかるし、落とし穴にハマることもなし！

B1

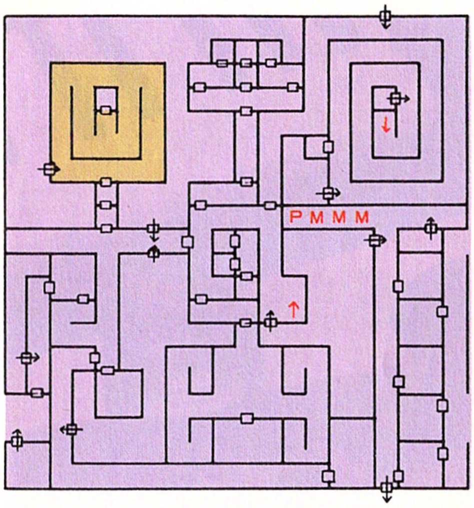
□－ドア　⊕－一通ドア　↑－上への階段　↓－下への階段　★－城へ直行　S1－ワープ　T1－ワープ先　●－ダークゾーン



この階はまさに練習用。特殊攻撃を持つモンスターは現れないし、まずはここで経験を積んでレベル6ぐらいになってから下に降りるようにしよう。さて、この階では手に入れておかなくちゃならないアイテムが2つある。銀の鍵とブロンズの鍵がそうだ。これを持ってないと地下2階で困ってしまうので、必ず取っておくこと！

B2

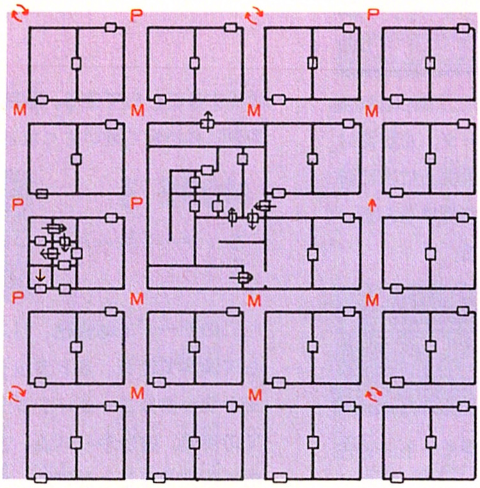
P－落とし穴　●－ダークゾーン



いよいよ緊迫した戦闘になってくる地下2階。というのも毒やパラライズなどの特殊攻撃を使うモンスターが出現するのだ。冒険に出る前に、城で毒消しを買っておいた方がいいんじゃないかな。ここでは地下1階で入手した2つの鍵を使わないと通れない場所があって、その先には熊と蛙の像が手に入る。そのあと金の鍵を取るべし。

B3

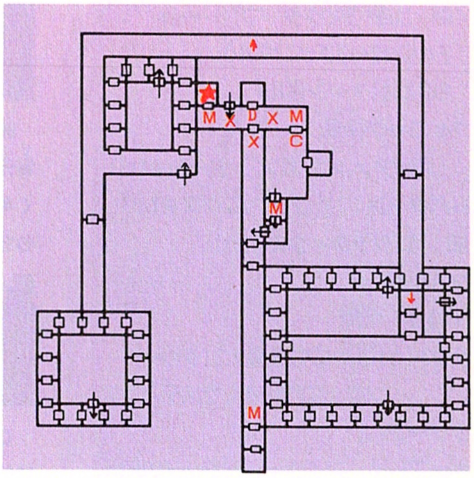
⟲－回転床



さて地下2階で赤の鍵を手に入れたから、地下1階のエレベーターはもう自由に使えるはずだね。だけどあせって地下4階まで直行しちゃダメ。この階には何もアイテムはないけど、キャラクターをしっかりレベルアップさせておく必要があるんだ。注意したいのは方向感覚を狂わせる回転床。このせいで落とし穴に落ちること多し。

B4

★－宝物庫　C－コントロールセンター　D－ここに入ると×印のある所で必ず敵が出没する



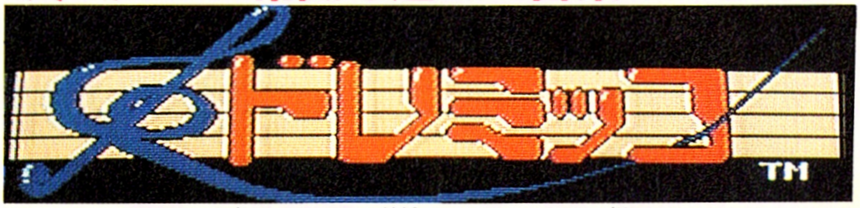
ウィザードリィの最初のヤマがこの階。強力な火炎を吐くドラゴンや、レベルを下げるシェイドなどが登場してくるので、キャラクターも最低レベル9にはしておきたいところ。ここではさらに地下へと潜るエレベーターを使うためにブルーリボンを手に入れるのが目的なんだけど、護っている連中が恐ろしく強い！果たして勝てるか

INSTRUMENTS

両面／コナミ／12月4日発売／¥8980(キーボード付)

KEYBOARD

ファミコンの常識を越えた音楽ツールだね





ファミリーベーシック以来のファミコン専用キーボードが登場したぞ／…と、言ってもこちらはプログラムを打つわけじゃない。音楽しちゃうキーボードってわけなのです。ソフト（ディスク）＋キーボードでファミコンが立派な楽器になってしまうとは…。いやはや、ファミコン君の芸達者ぶりにはつくづく頭が下がるばかりなのであります。

ファミコンと言うより"楽器"です

キーボードがシステムされてるっていうのが今までのファミコン音楽ソフトとは画期的に違うところだよね。当然、演奏のしやすさだって今までのソフトとは比較にならないレベルの高さなんだ。

そのうえ、ドレミッコには3種のモードがあって、曲の演奏、ミキシング、録音、保存が可能。デモ曲だってグラディウスを初め10曲も入ってるんだ。



ホンモノの証明、このスペックを見て下さい。

- **KEY数**：36鍵(3オクターブ)f1～e4
- **音源**：2A03(2～6チャンネル)
  2C33(1チャンネル)
- **ポリフォニック機能**：4（最大）
- **音色**：14(ピアノ、オルガン、シタールetc)
- **リズムパターン**：13(ロック、レゲエetc)
- **デモ曲**：10(グラディウスetc)
- **チャンネル数**：6
- **録音・再生**：可能
- **エフェクト**：1音声につき最大3(チョーキング、ビブラート、サスティン)
- **データセーブ**：2
- **ワンキープレイ**：マイナー、メジャーの指定

MODE 1
初心者モード



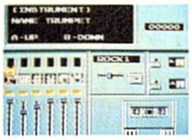
曲を選ぶと伴奏をコンピュータ、主旋律は自分が弾くことになるけど、画面上に次に弾くキーが指示されるから誰でも弾けるんだ。もちろん、自動演奏も楽しめる。

MODE 2
ピアノホールモード



このモードはシンプルな演奏モード。音色はオルガンとピアノの2種類、当然、演奏を録音することもできる。画面上ではキャラが演奏にあわせて動いてくれるんだ。

MODE 3
コンサートホールモード



このモードでは音色、リズムを自由に設定して演奏できる。6トラックを使ってのマルチトラックレコーディングやワンキープレイでの伴奏。音色やリズム、音量、テンポも自由に設定することが可能。録音、再生もワンタッチでこなしてしまうのだ。

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1987

NEW SOFT STREET

冬のスポーツアイスホッケーが、ゲームになった「スティックハンター」こたつでヌクヌク楽しめそうだ。(ごいんきょ)「キャプテン翼」の登場人物に会ってきました。というのはウソ。画面で見ただけのこと。にしてもカッコ良かったですよ。(ヒラ坊)　MSXの人気ゲーム「メタルギア」がファミコンに登場。今までのファミコンアクションにはなかったノリ。(ハルク)

レースゲームブームの中、颯爽と登場した「パリ・ダカールラリー・スペシャル」。ACやシューティングシーンもあって楽しめそう。(マッキー)







1M＋1M／バンダイ／12月中旬発売／¥5500

GE-GE-GE NO KITARO Ⅱ

ゲゲゲの鬼太郎2

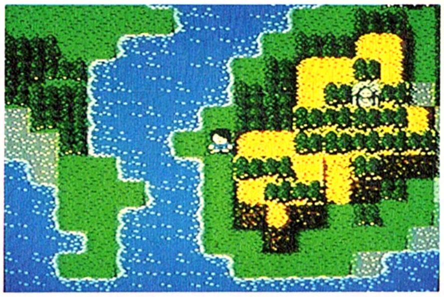
NEW SOFT STREET

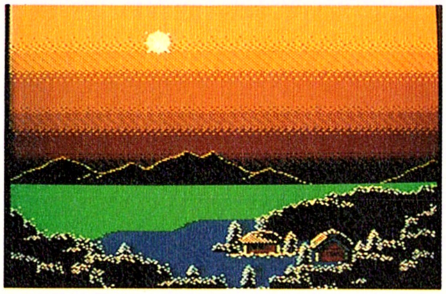
早いもので、前作「妖怪大魔境」から1年半。ついに来ましたゲゲゲの鬼太郎2は、12月に発売です。

昔も今もダントツ人気の鬼太郎が、どんな活躍をしてくれるのやら？　ありのままを、ドドーンと紹介.!!

本格RPG＋シミュレーションウォーズ





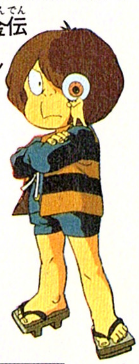




ねこ娘に、ねずみ男に、一反もめんにまた会える

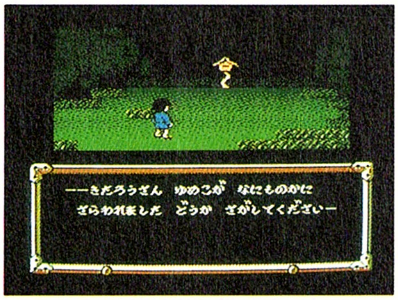
ゲゲゲの鬼太郎2は前作のアクションゲームと違って、ロールプレイングなのだ。はじめは、武器も道具も仲間もいないけど、情報を集めて経験を積めば、だんだんと成長していく。……あの快感が、鬼太郎を通して味わえるってわけだ。

それと、一回一回の敵との戦いは、シミュレーションウォーズと呼ばれる方法になっている。そう、「聖闘士星矢―黄金伝説」のシミュレーションバトルの発展型だと思ってよい。何が発展したかといえば、鬼太郎とその仲間たちが複数で敵と戦ってるときもアニメみたいに動いて見せてくれるから。これで君もテレビに釘付けかな？



マップはこうなっている

まずゲームの舞台だが、それはみんながよく知っている日本列島が基本だ。中国の悪い妖怪、九尾狐が日本で悪さをしようとしているからだ。で、鬼太郎は関東を拠点にして、九尾狐の魔の手から日本を救わなければならない。日本は、その関東を含め、九州、四国中国地方、中部、近畿、東北に分かれており、（つまり北海道はどうなのだろう!?）6つのエリアで鬼太郎は妖怪退治をしなくてはならない。マップの総画面数はまだまだ明かされてないけど、とにかく広いことだけは確か。「狭い日本そんなに急いで……」なんて言ってる場合じゃない。早いとこ日本を守らなくてはいけないのだ。

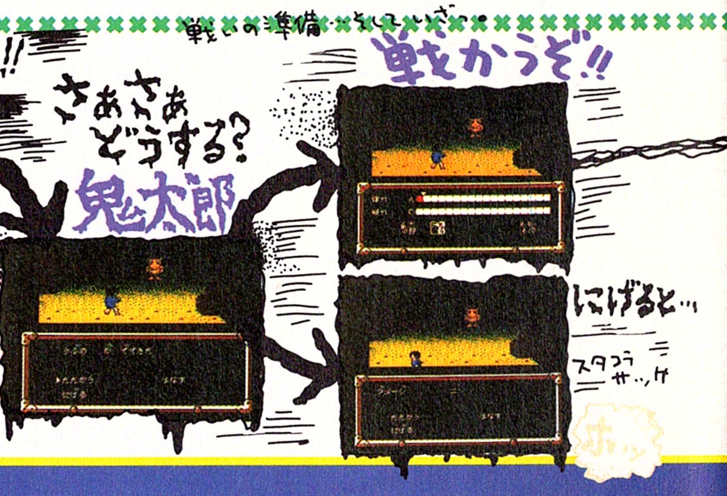


◀妖怪ポストに書かれているメッセージを読む鬼太郎

シミュレーションウォーズ アニメシーンの徹底研究！

「○○○は△△ポイントのダメージをうけた」なんて、突然言われても、もひとつピーンとこないよな。と常に思ってた少々ワガママなロールプレイングゲームファンだって、これなら許してくれるでしょう。戦いの場面になると、敵、味方交互に実際に動いて、その様子を見せてくれるシミュレーションウォーズはけっとうリアル。というわけで、鬼太郎の戦いぶりをじっくり紹介。まずはその雰囲気にひたっちゃおう。





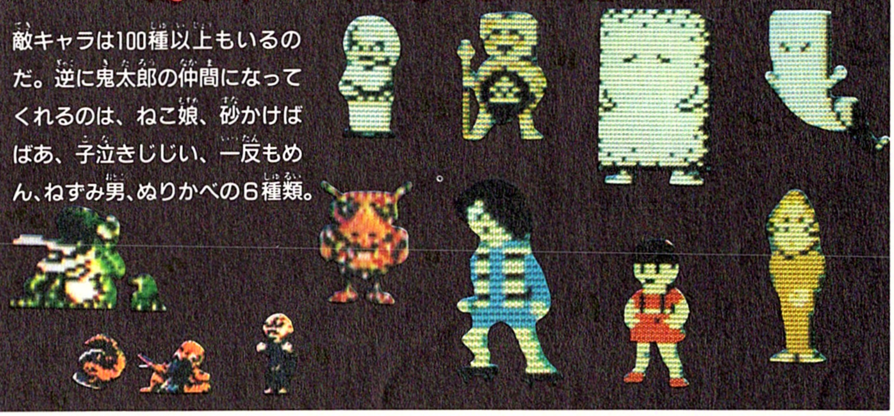
ゲゲゲの鬼太郎2について、今のうちから知っておこうよ!!

日本に九尾狐が現る。またたくまに、九尾は日本の妖怪たちを支配した。頼みの鬼太郎は修業のまっ最中で日本を離れている。どうしよう？

それを見ていた天女は鬼太郎にメッセージを送った。「ニホンノキキデス。イマヘイワナノハ、カントウダケデス」。知らせを受け日本に戻ってきた鬼太郎は、仲間の妖怪を助け、九尾の悪業を打ちくだくため、苦難の旅へと出発するのであった。

鬼太郎のジャマをする敵妖怪たち

敵キャラは100種以上もいるのだ。逆に鬼太郎の仲間になってくれるのは、ねこ娘、砂かけばばあ、子泣きじじい、一反もめん、ねずみ男、ぬりかべの6種類。



関東エリアから、鬼太郎の冒険が始まった

ゲームが始まっても、鬼太郎はひとりぼっち。仲間をさっそく見つけに行かなくっちゃ！ とはいえ、あたりには敵がウヨウヨ出現するから仲間探しもままならない。

でも、なんとか根気良く経験を重ね、傷ついては家に帰って体力を回復しよう。そのうちに妖力も使えるようになって、だんだんと戦いもしやすくなってくるってもんだ。

ところで、旅に役立つヒントは妖怪ポストに書かれているので見逃さないようにしよう。下の表にまとめておいた、武器・道具・もちものをうまく使ってね。

なんでも、さらわれてしまった「ゆめこ」は、北の城にいるという。いち早く助けてあげよう。関東をクリアしたら、次は東北エリア。先は、まだまだ長〜いのだ。



◀ゲームを途中でやめたいときは、鬼太郎の家で、「テレビをみる」を選択する。そうすればパスワードを教えてくれるのだ

武器	戦うときにはもちろん必要
マタタビの枝	妖怪が好きなにおいを出す枝。敵に投げると逃げやすくなる。
リモコンげた	三神器のうちのひとつ。飛び道具の一種だが、あまり効き目なし
ちゃんちゃんこ	これも三神器のうちのひとつ。着ていれば防御に、投げれば攻撃用に
オカリナむち	これが三つ目の三神器。破壊力はなかなかのもの
地獄の炎	謎につつまれた恐しい炎の力で敵を焼きつくしてしまう
天のお守り	持っている者に「お助け」を与えてくれる逸品

道具	移動画面中で使えるぞ
ヤモリの干物	妖怪たちが栄養があると言っては好む食べ物
つるべ火	真暗な地下でも明るく照らしてくれる
カラスのえさ	これがあれば、カラスが行きたい所に運んでくれるとか？
魔よけの香	妖怪のきらいなニオイを出すので妖怪がなかなか近寄ってこない
妖怪みの	暑さ、寒さ、毒などの自然界から受けるダメージから守ってくれる
再生の粉	妖怪の秘薬。疲れていても、すぐに回復できてしまう

もちもの	ゲームを進めるためにぜひ
四つの玉	青、白、黒、朱の秘密の玉。4つそろうと……
毘沙門天像	くわしいことはわからないが、妖力を封じる力があるらしい
妖怪眼鏡	姿を見せないヤツでも見えてしまう便利なアイテム
封じの秘薬	九尾を倒すには絶対必要というウワサもある。
キュウリ	………（まさかサラダじゃないんでしょうね）
玉手箱	浦島太郎のアレです。でもコレ、欲しいヤツがいるんだって





2M/タイトー/12月11日発売/¥5500/AVG

山村美紗

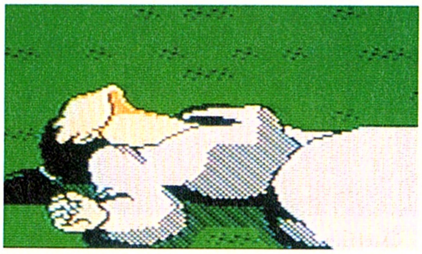
京都龍の寺殺人事件



NEW SOFT STREET

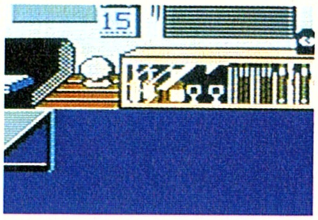
サスペンスシリーズ第1弾として登場したひさびさのアドベンチャーもの。当世人気女流推理作家山村美紗が、このソフトの為に特別に書き下ろしたものだ。さすがに内容は凝りに凝っていて、もつれ合っている。長〜い夜もこのソフトで眠らないでいられそう!?

若い女性死体が握る6枚のバラの花弁の謎!



その事件は、京都龍安寺の境内から始まった!

旧家尾沢家の財産をめぐり、その家の養女百合子21歳が第1の被害者となった。有名なゲームデザイナーの、現在構想中のゲームの進行に合わせるかの様に、連続殺人事件が展開されていく。狩矢警部に容疑者として疑われながらも、真犯人を探し出さなければならないデザイナー、つまりキミは、京都中の竜の寺々を回りながら何を推理するのだろう?



ここは、キミの部屋。聞き出した証言や持ち帰った物を見ながら考えをめぐらす。日めくりが捜査日数を表示。

キャサリンと名乗る女性がキミのアドバイザーだ

ゲームを始めると、突然キミの前に現れる妙齢な婦人。それが名探偵キャサリンだ。山村美紗の作品に必ず登場するこの女性は、キミに適切なアドバイスや、助言をしてくれる。カフェ・ド・ミサでいつもコーヒーを飲んでいるので、訪ねてみるといいだろう。大の推理好きで、数多くの事件を解決して来た経験を持つ元アメリカ副大統領の娘なのだ。キミに疑いをかけてくる京都府警の狩矢警部とは親友なので、何かと便利な相談相手になる。



突然キミの前に現れる女性がキャサリンだ。口を動かすグラフィックが悩ましい。



キャサリンがいつもコーヒーを飲みに来る、カフェ・ド・ミサのマダム。彼女はキミがゲームを中断したい時に会いに来れば、パスワードを教えてくれる。

主な登場人物たち

次々に展開していく事件に伴って、多くの人たちのもつれた利害関係が浮き彫りになってくる。そんな人物の関係図を作ってみるのが解決の糸口となるのだ。



狩矢警部
京都府警本部のらつ腕刑事。府警本部に居る事は、非常に少ないが、重要な情報を得る事ができるので、よく話を聞こう



尾沢美那子
尾沢家の養女の1人で23歳。先代の死んだ後、病弱で休んでいるふじの世話をしている。とてもおとなしい性格の持ち主



尾沢菜美子
尾沢家の養女の1人で25歳。百合子、美那子の良き相談相手となっている。知的で行動的な性格の持ち主。音楽好き



三沢直子
小波佐和男と同じ商事会社に勤務するOL。佐和男のフィアンセであるが、彼には別に気を寄せる女性がいるという



尾沢ふじ
尾沢竜太郎の亡き後、尾沢家の当主。財産をかなり持っているが、病床についている。養女に財産を譲ろうと考えている



小波佐和男
婚約者がいながら、百合子に好感を持っているプレーボーイ。商事会社に勤めるエリートサラリーマンで24歳



げんぞう
尾沢家に住み込みで働いている。およねの亭主で、気難しい性格。甘いものには目がないので、覚えておくと得

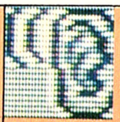


およね
ゲームを始めて最初に尾沢家に行くとキミの前に現れる。尾沢家で古くから住み込みで働いている女中

コマンドは10種のアイコンとコマンド選択で進めるのだ



移動 キミが別の場所に移動したい時に使用



聞く 人に話を聞く時に使用する。最も重要



調べる 画面上の一点や持ち物を調べる時に使用



電話 電話をかける時に使用する



とる 物を取ったり写真を撮る時に使用



みせる 人に何か証拠品を見せる時に使用



こくはつする 犯人と決めた人物を告発する時に使用



そうさやめる ゲームを中断してパスワードを見る時



キャサリンコマンド キャサリンにヒントを聞きたい時使用



かんがえる 自分で推理したい時に使用する





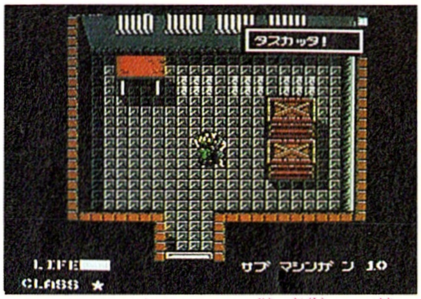
METAL GEAR
メタル ギア

MSXで人気の高いタクティカルロールプレイング&アドベンチャー〝メタルギア〞がファミコンソフトとして発売されることになった。今までのファミコンゲームにはなかったジャンルだけに期待は大。ファミコンバージョンはオリジナルMSX版を越えるか!!

アウターヘブンに潜入しメタルギアを調査せよ

南アフリカの奥地、ガルツバーグの北200キロにアウターヘブンと呼ばれる武装要塞国家がある。今、このアウターヘブンで人類の歴史を変えてしまうほどの〝何か〞が起りつつあった。

ゲームの目的はアウターヘブンに潜入し最終兵器メタルギアを破壊すること。そのためには、アウターヘブンへすでに潜入しているグレイフォックスと連絡をとらねばならない。キミは無事任務を遂行できるか！



アウターヘブンに捕らわれていた人を解放する。彼は何か情報を持っているはずだ。グレイフォックスはいったいどこに捕らわれているのだろう

TRP & AVっていうのはどんなゲーム!?

戦うより見つかるな?!頭脳的戦闘ゲームの戦訓

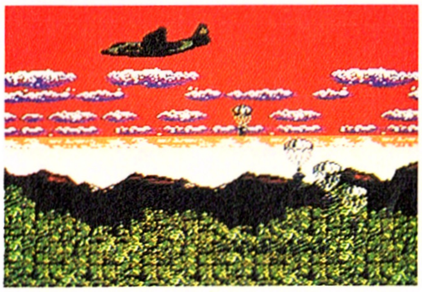
メタルギアも基本的にはアクションゲーム。ただ、アクション以外の要素、情報収集やアイテム集めの重要度が非常に高いのだ。そして他のアクションゲームと根本的に違うのは見つからない限り敵が攻撃してこないこと。



敵キャラの死角にいる限り、敵は攻撃してこない。ここらへんが他のゲームと一味違うところ



ただし、敵に見つかってしまえば、この通り。敵はマイキャラめがけて突進してくるのだ



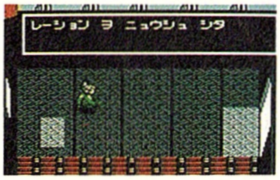
あいかわらず、コナミのオープニングは美しい。でも、どうして4人でパラシュート降下してきたのにゲーム中は1人で戦わなきゃいけないのかな!?



ゲームはここからスタート、さっそく無線機にコール！

リアルなアイテムが魅力

アイテム収集がこのゲームでは非常に重要。食料から武器まで、全て戦闘の中で集めていかなければならないのだ。武器はハンドガンからリモコンミサイルまでの7種類+サイレンサー。通常アイテムは8枚のカードキーを含め全部で23種類ある。

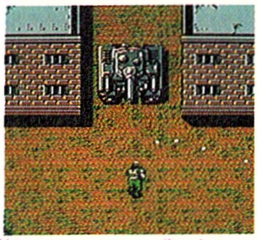


トラック内でレーションを発見！ ライフを回復させてくれるアイテム。つまり、非常用食料だ

戦車、ジープトラックだぁ!!



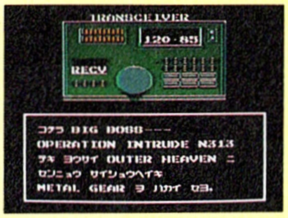
トラックの荷台にはアイテムが…



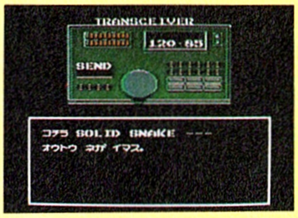
戦車にマシンガンじゃ歯が立たない

無線機は本格派、周波数調整も可能！

このゲームのなかでも特にリアルなのが無線機モード。無線機を使っての連絡や情報収集がこのゲームのリアルな雰囲気をいやが上にも盛り上げる。無線機も周波数調整が可能なうえ送受切り替えまでついているという本格派だ。



いきなりボスからの連絡が入ったコールサインが画面に出た場合は無線機モードで自動的に受信できる



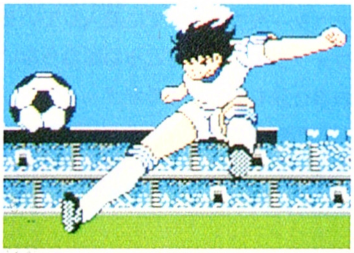
相手側の周波数に合わせて送信。SENDが送信のマーク。ちなみに受信のマークはRECV

キャプテン翼

■テクモ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

着々と開発進む「キャプテン翼」。今回は登場人物12人に早くも集まってもらった。今にも動き出しそうな選手たちを見てると、なんだか心もはずむってわけだ。

ところでファミコン版キャプテン翼は２部構成になっているって知ってた？　もう一度おさらいしておくとこうなんだ。まず、南葛サッカーチームが全国大会で優勝するまでが



◀で、出たぁーっ!! 翼のお、オーバーヘッドシュートだぁっ



◀って感じの実況中継風のふきだしが臨場感を盛り上げる

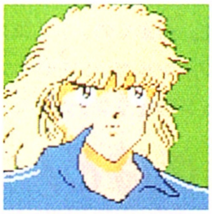
第１部。で、国際ジュニアユースに行ってからは第２部というシナリオになっている。

ゲームは各試合を中心に展開するんだけど

登場人物がズラーッと並んだ。やっぱり迫力だーっ!!



カール・H・シュナイダー
別名、西ドイツの皇帝



エル・シド・ピエール
スライダーシュートが武器



大空 翼
がんばります!!



若嶋津 健
ゴールは俺がまもるぜっ!!



日向小次郎
翼、いっしょにがんばろう



岬
ヨーロッパで翼と再会!?



若林源三
ヨーロッパ留学の経験で勝つ



三杉 淳
フィールドの貴公子



立花政夫
和夫とは双子の兄弟



立花和夫
政夫との名コンビは見もの

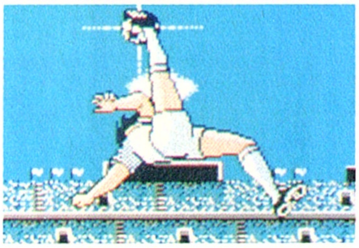


早田 誠
エース殺しの異名を持つ



松山 光
ねばり強いプレーは任せて

ただ勝負を競うゲームだけじゃなくて、翼とさなえのラブロマンスなんかも入る予定とか。そのへんのストーリーのからみにも目が離せなそうだ……。でも、それよりなにより、ＲＰＧやシミュレーションの要素をふんだんに取り入れたと言われる「キャプテン翼」。奇想天外な発想のゲームを期待しちゃおう。



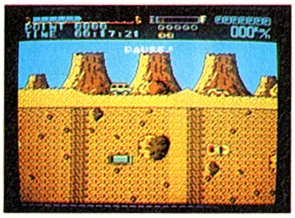
◀躍動するグラフィック。観客の絵も細かく描かれてます

ワールド・ラリー（仮称）

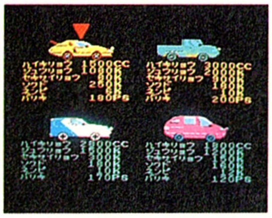
■ビック東海　■２月発売予定
■価格未定　■ディスク

レースより中味が濃い!?　ラリーのすべてがここに

レースゲームにゃもう飽きたわい。とゼータク言ってる人お待ちどうさまのラリーゲームの登場だ。速いが勝ちがレースだとすれば、ラリーは、時間・消費燃料・故障なんかに気を配りながらチェックポイント（このゲームの場合は９ヵ所）を通過する競技だと思えばよい。コースも砂漠、原生林、岩と変化に富



横から、と上からの視界が同時にスクロール。大胆!!



さあ、君ならどれを選ぶ!? 設定をよく見て決めよう

んでいて、臨機応変の判断力が必要だ。

ところで、このワールド・ラリーでは自車が、トラック、乗用車、ワンボックスカー、ジープタイプのなかからの選択が可能とか…。走破目指しましょ!!

ドルイド DRUID

■ジャレコ　■63年2月発売予定
■価格未定　■ディスク

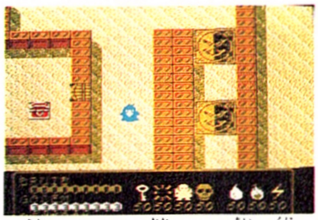
神殿内の迷路でアイテムを探し出すアクション!!

幸福とやすらぎに満ちた、美と平和の国アルスター。人々は永遠の平和を確信していた。

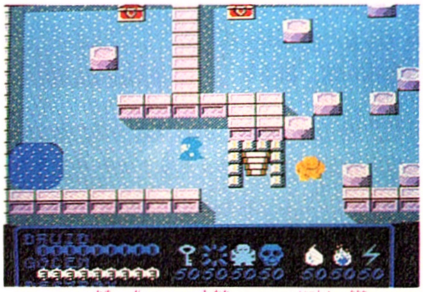
そんなある日、かつて神々との戦いに破れ、魔界の門に封じ込まれていた4匹の魔物が、現界に現れた。国中の人々は飢えと病に倒れ、王はなすすべを失っていた。

そこへ1人の年老いた詩人がやって来た。ドルイドは、魔法を使って魔物を倒す事を王に誓ったのだ。大いなる愛の国、美と平和の国と呼ばれたアルスターの地で、光と闇の戦いが再び始まろうとしていた……。

神殿は地上1階地下7階の迷路だ。敵キャラやトラップをうまくくぐりぬけられるか？



各階にはアイテムの入った宝箱があるぞ。20種類以上のアイテムをうまく使って先に進んでいこう



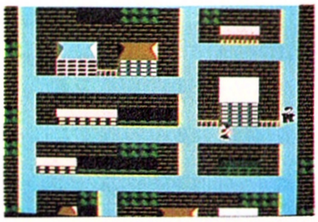
ゴーレムを助け出すと、味方になって一緒に戦ってくれる。ゴーレムは2Pコントロールで操作できるんだ。エンディングは4種類あるけど、ゲーム終了時のランクによって、オープニングデモ時に名前表示もできる

パリ・ダカールラリー・スペシャル

■CBSソニー　■63年1月発売予定
■¥5300　■カセット

ゲーム的要素がいっぱいのニュー・レースゲーム

苛酷なレースとして有名な「パリ・ダカールラリー」を基にして作られたレースゲーム。東京で準備を整え、パリ→バルセロナ→アルジェ→砂漠→ダカールと展開する全6ステージ構成だ。各ステージごとに、RPやシューティング、アクションとゲーム的要素が充分に組み込まれていて、単なるレースゲームとは一味違っているぞ。スピードのみを競うゲームじゃ物足りない？ってキミにオススメだ！



第1ステージ、東京。レースに参加するための準備編。RPになっている。まずはスポンサー捜しから…。



第2ステージ、パリ。スピード重視のレースステージ。といっても途中に迷路もあって頭脳が勝負!?



スポンサーが決まったら、資金や車の調達、ナビゲーター捜しが重要なポイント。やっぱり高い車がいい？



第3・4ステージは横スクロール。山あり、海ありのACシーン。車で行けない所は自分で道を切り開くのだ。

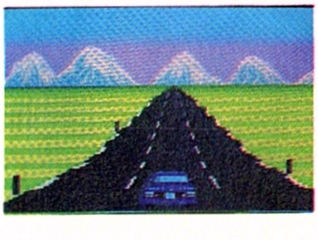
3Dラリー

■ハル研究所　■12月中旬発売
■¥3500　■ディスク

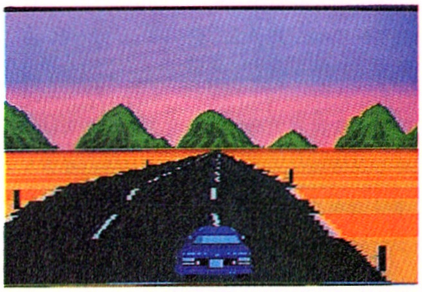
名は体を表す、F3DS対応カーレースゲーム

なんともシンプルなネーミングが覚えやすくていい"3Dラリー"は、その名の通りのカーレースゲームなのだ。

ゲームモードは2つ。スプリントレースとグランプリレース。スプリントレースはいかに速くゴールまでたどりつけるかを競うタイムレース。コースとして設定された道路上にいくつかのチェックポイントがあり、制限時間内に通過できないと失格となる。スコアーは走行距離、残り時間、抜いた車の台数などで決まる。グランプリレースは街道レース、アマチュアレース、公式レース、大陸横断レースのランクが設定され、規定時間内でゴールするとランクアップできる。ただし途中のチェックポイントを時間内に通過しないと失格になる。グランプリレースのみセーブ機能がある。



グラフィックはなかなか美しくて期待が持てそう。あとは操作性、スピード感、フィーリングの問題だね



百鬼夜行

■ユース　■63年2月発売予定
■価格未定　■カセット

純和風グラフィックで忍者が歩き回るRPGだ!!



江戸時代のある夜、巨大な火の球が天から降って落ちてきた。その後鬼たちが出没する様になり、人々は夜な夜な、破壊と略奪に苦しめられていた。参勤交代が終わって城主が戻ると、その都には、かつての栄華はなく、鬼の支配する世界へと変わりはてていた。人人の話で、自分の首に賞金がかかっている事を知った城主は、鬼から逃れ山中の寺に身を隠した。そして、都にはびこる鬼達を成敗し人々を救い出すことを、一人の忍者に命じたのだ。命令を受けた忍者は、都の平和を取り戻すため、鬼との戦いに旅立った。

ゲーム進行はパーティ制で、忍者、武士、浪人、商人、盗人、僧侶、山伏の7人で、そのうち5人でパーティを組む事ができる。画面上の表示は、忍者だけの予定。

勇士への旅・ディープダンジョンIII

■DOG　■2月発売予定
■価格未定　■カセット

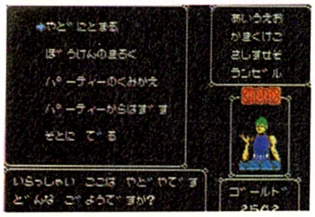
ファン待望、ディープダンジョンシリーズ第3弾!

初代ディープダンジョンが発表されて約1年。ディスクからカセットへパワーアップして3代目が登場した。

ゲーム内容は前作、前々作と同様、正統派ダンジョンタイプRPG。ただし、ゲームワールドは、3つの町、ダンジョン、塔、そして城で構成され、より奥深いものになっている。コマンド、移動のゲームスピード3段階調整できるなどプレイヤーへの配慮も十分だ。



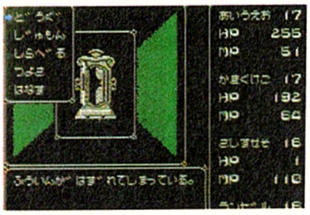
タイトルは勇士への旅に決定!ディーダンシリーズも3作目となり、もうRPGのスタンダードと言えるね



ゲーム中に町は3つ設定されている。最新のRPGらしく勇士への道でもパーティー制がとられているのだ



ディーダンシリーズはファミコンの中でもモンスターキャラのシブサ（ほめてるんだよ）で定評がある



グラフィックに関しては、まだ開発中のため、変更される可能性が高い。完成版の画面が楽しみだね

砂漠の狐

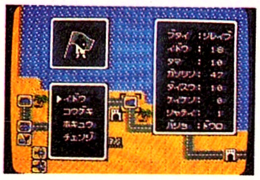
■コトブキシステム　■63年2月発売予定
■価格未定　■ディスク

サハラ砂漠が舞台のシュミレーションウォーゲーム!!

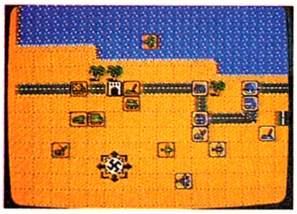
第2次世界大戦初頭、北アフリカでは、イギリス機械化軍団の猛攻撃により、イタリア軍は壊滅寸前だった。1941年2月14日、ヒトラーは、イタリア軍を救うために、エルウィンロンメル将軍をトリポリに送り込んだ。イギリス軍の大攻勢は目前に迫っている。戦車を主力とする先遣部隊は、すでにイタリアとの国境エル・アゲイラにまで到達した。物量を誇る彼等は、多くの増援部隊を集結している。

この緊迫した戦場で、キミは指揮官となりドイツアフリカ軍団を動かし、イタリア植民地トリポリを守らなければならないのだ!!

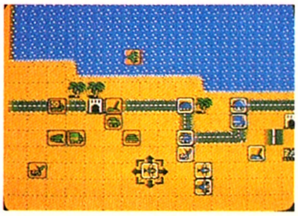
キミの率いる部隊の戦車、装甲車、爆撃機を使って、敵の司令部を全滅又は敵ユニットを全滅させればキミの勝利だ。うまく機動部隊を組み、アレキサンドリアを目指せ!!



イドウはその場所により減り方が異る。シャティは何コマ離れて攻撃できるか表示。ケイケンは高いほど攻撃防御共に強力になる。



十字キーでカーソルを目的のユニットに合わせ、Aで決定。すると画面下にそのユニットの状態を表示



ユニットに与えられる命令は5つ。移動、攻撃、補給、搭載、降車だ。ポーズボタンで偵察モードにもなる

禁断の黙示録/聖書1999

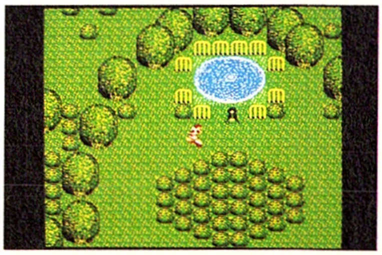
■イマジニア　■63年1月発売予定
■価格未定　■カセット

今年7月にSVIより発売になったアニメーションビデオ「クリスタル・トライラングル」のストーリーをうけて登場したこのゲーム。舞台は1999年、黒色物体"ネメシス"を倒すため、戦いの旅に出た5人のエスパー達の物語だ。ゲームはセンタースクロールのアクションRPG。主人公は香港→ニューヨーク→クレタ島→インド→イースター島とマップを移動しながら不思議な力を持つクリスタルを手に入れ、4人の仲間から超能力を取得する。超能力が重要なポイントになりそうだ。

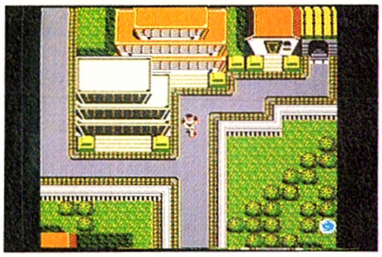
超能力を使え！　エスパー大活躍のアクションRPG



最初に行く着く町、香港。ここで透視能力を身につけるのだ



カオスの泉。何か重要な秘密がかくされているらしい。要注意。



ニューヨーク。ここでは高速移動の力を得られる。



バトルモード。横切りセンタースクロールで敵が迫ってくるぞ。

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ドラクエⅢ。悲喜コモドモのお話…

さて、皆さんおめでとさん。とうとうドラクエⅢの発売日が来年2月10日と決定されました。つつしんでおよろこびもうしあげます。

おっと、前号でマイク氏の言ってた3月説、めでたくお流れ、さ、責任とってもらおっかぁ。

これこれ、年寄りをいじめるもんじゃない。まぁ……今回のこの決定にいたるまでには、様々なドラマがあったのじゃ。ユニックスでは連日連夜、会議が延々続いておったとか……。

あれ、製作本数の関係でなかなか発売日が決まらなかったらしいね。

そう、そのとおり。イシ（ファミコン用のLSIチップのことを業界ではこう呼ぶ）の確保がネックだったらしい。発売を早めればイシが不足して製作本数を減らさざるをえない状況だったとか……？

じゃあさ、2月の発売ならそこそこの本数作れちゃうんだろうね。よかったよかった……買いあぶれってつらいもん。

つらいといえばじゃ、早くもドラクエに手を触れておるのに、"つら～い目に会ってしまったゲーマーもいるとやら……。

えっ!?　いいな、そいつもうドラクエⅢをプレイしたんだ。

だが、しかし、世界はキビシイ！　ついそのゲーマーはうれしさのあまり、某雑誌の新作の紹介ページの画面写真に、"ボクはもうドラクエⅢをプレイしたんだよ～いルンルン"てなメッセージを入れてしまった。で、そのことが読者に知れ、大目玉くらっちゃたのである……。

ホント、いろんなドラマがあるもんですねぇ……。ところで、マイク氏、マジで来年早々、ドラクエⅢ以外パッとしたゲームが見あたんないね。

例年ならば、年越し発売ソフトに必ずヒット作があった……昨年のツインビーとか、今年のドラバスとか……。ところが来年は無さそう。とにかくドラクエⅢ待ちというのが現状じゃ。ファミコンもうかうかしていられないのじゃなかろーか。

だってPCエンジンで「アールタイプ」が出るらしいじゃない？

ハドソンいわく。あのグラフィックを忠実に再現すると豪語。で、出た噂が2枚組……これは力作じゃ。セガのマスターシステムも快調だし……ファミコンもがんばらざるを得ないところ……。ドラクエⅢ以降の展望に期待したい。

で、どうなの？　そのドラクエⅢ以降ってハナシ。

うむ、例の中山美穂の「トキメキハイスクール」の路線な、あれがひょっとして来るかもしれない。大物歌手のK・Kとか、Y・Mとかいったタレントの可能性もあるとか……。「平凡」が廃刊になってしまったことを残念がっているわたしとしては、この路線、断固応援してしまう。

う～ん、ちょっとさびしい気もするけど、ま、デキいかんてことね。ジャね。

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
20日	D	エアフット	パップ	¥3300
20日	D	SDガンダム	バンダイ	¥3300
21日	C	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂	¥5500
25日	C	エキサイティングボクシング	コナミ	¥7980
27日	C	時空勇伝デビアス	ナムコ	¥4900
27日	C	ドラゴンスクロール	コナミ	¥5300
28日	FT	ファミトレ大運動会	バンダイ	¥4900
28日	FT	突撃 風雲たけし城	バンダイ	¥4900
下旬	D	エキサイティングベースボール	コナミ	¥2980

12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	D	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	¥3500
1日	D	サンタクロースの宝箱	データイースト	¥3300
4日	D	ドレミッコ(キーボード付)	コナミ	¥8980
4日	C	上海	サン電子	¥5400
4日	C	スターウォーズ	ナムコ	¥4900
4日	C	アウトランダーズ	ビクター音楽産業	¥5300
4日	C	ランボー	パックインビデオ	¥5300
7日	C	ジェイジェイ	スクウェア	¥4500
9日	C	ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	データイースト	¥5500
11日	C	トップガン	コナミ	¥5300
11日	C	ファミリーテニス	ナムコ	¥3900
11日	C	京都龍の寺殺人事件	タイトー	¥5500
11日	C	ウィザードリィ	アスキー	¥5800
12日	C	鉄道王	dBソフト	¥4900
12日	D	極楽遊戯	ソフエル	¥3300
14日	C	銀河の三人	任天堂	¥5000
17日	C	ロックマン	カプコン	¥5300
18日	D	ナゾラースペシャル	サン電子	¥2980
18日	C	カルノフ	ナムコ	¥4900
18日	C	ファイナルファンタジー	スクウェア	¥5900
18日	C	TAITOグランプリ	タイトー	¥5500
18日	C	スティックハンター	ケイアミューズメントリース	¥5500
19日	C	ガーディック外伝	アイレム	¥5500
22日	C	ファミリースタジアム'87	ナムコ	¥3900
22日	C	メタルギア	コナミ	¥5300
25日	C	マグナム危機一髪	東芝EMI	¥5300
中旬	C	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800
中旬	C	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	¥5500
中旬	D	ウルトラマンII	バンダイ	¥3300
下旬	D	3Dラリー	ハル研究所	¥3500
下旬	C	アタックアニマル学園	ポニーキャニオン	¥5500
下旬	C	殺意の階層	ハル研究所	¥5900
下旬	C	スーパーマン	コトブキシステム	¥5500
下旬	D	タロット占い(仮称)	スコーピオン	未定
下旬	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
	D	アスピック	ボーステック	¥3300

DISK ディスクライター 書き換えの日

開始日	メーカー名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	スーパーロードランナーII	書きかえ中	エキサイティングバスケット	書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	12月26日	バブルボブル
書きかえ中	エキサイティングビリヤード	書きかえ中	モンティーのドキドキ大脱走	12月1日	バルサーの光	12月26日	ファミリーコンポーザー
書きかえ中	磁界少年メット・マグ	書きかえ中	麻雀家族	12月1日	カリーンの剣	1月12日	谷川浩司の将棋指南II
書きかえ中	夢工場ドキドキパニック	書きかえ中	アルマナの奇跡	12月8日	トップルジップ	1月12日	ナゾラースペシャル
書きかえ中	新・鬼ケ島	書きかえ中	トランスフォーマー2	12月14日	中山美穂のトキメキハイスクール		
書きかえ中	タイタニックミステリー	書きかえ中	ドラキュラII・呪いの封印	12月19日	妖怪屋敷		
書きかえ中	クレオパトラの魔宝	書きかえ中	奇々怪界	12月19日	ファルシオン		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを現わします。

1月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月	C	コナミワイワイワールド	コナミ	未定
1月	C	聖書1999	イマジニア	未定
1月	C	忍者くん阿修羅の章	ユービーエル	¥5300
1月	C	エリュシオン	東京書籍	未定
1月	C	ゴルフ・ホールインワン・プロフェッショナル	ハル研究所	未定
1月	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
1月	C	武田信玄	ホット・ビィ	未定
1月	C	リップルアイランド	サン電子	¥4900
1月	C	ファミリーサーキット	ナムコ	¥3900
1月	C	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	未定
1月	D	ファイアーバム	ハル研究所	未定
1月	C	ドナルドランド	データイースト	未定
1月	C	パリダカールラリースペシャル	CBSソニー	¥5300
1月	C	怒II	SNK	¥5500
1月	C	ギャリバン	日本物産	未定
1月	D	レプリカート	タイトー	未定
1月	D	ドルイド	ジャレコ	未定
2月	C	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	¥5900
2月	D	ナゾラーランド3	サン電子	未定
2月	D	ワールドラリー	ビック東海	未定
2月	C	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海	
2月	C	飛龍の拳2―ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定
2月	C	百鬼夜行	ユース	未定
2月	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	未定
2月	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
2月	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	未定
2月	C	アルカノイド2	タイトー	未定
2月	D	ワードナの森	タイトー	未定
2月	D	風雲少林拳2(vsモード付)	ジャレコ	未定
2月	C	砂漠の狐	コトブキシステム	未定
3月	C	真田十勇士	コトブキシステム	未定
3月	D	レインボーアイランド	タイトー	未定
3月	C	不動妙王伝アシュラナータ(仮称)	タイトー	未定
3月	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
3月	C	ロゼッタの謎	コトブキシステム	未定
3月	C	仮面の忍者赤影(仮称)	東映動画	未定
3月	C	ザ・テール エルランドの英雄	ジャレコ	未定
4月	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	ディープダンジョン3	スクウェア	未定
	D	聖剣伝説	DOG	未定
	D	ライジン(仮称)	DOG	未定
	D	ムーンボールマジック	DOG	未定
	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
	D	エイリアン2	DOG	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	ファンタジー	ボーステック	未定
	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
	D	アイランド・アドベンチャー	ソフエル	未定
	C	ファンタジーII	ボーステック	未定
	D	歴史大冒険(仮称)	スコーピオン	未定
	C	ダンプ松本	サンリツ	未定
	C	野球探偵(仮称)	カプコン	未定
	D	ガンスモーク	カプコン	未定
	C	トップシークレット	カプコン	未定
	C	キャプテン翼	テクモ	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	ミスターゴールド(仮称)	東映動画	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	信長の野望	光栄	未定
	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500(予)
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月21日	THE功夫	ハドソン	¥4500
11月30日	カトちゃんケンちゃん	ハドソン	¥4900
12月上旬	ビクトリーラン	ハドソン	¥4500
12月中旬	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	¥4500
12月20日(予)	妖怪道中記	ナムコ	未定
63年			
1月	ジャングル王	ハドソン	未定
1月	ダイナマイトボウル	ハドソン	未定
2月	Rタイプ	ハドソン	未定
3月	アミューズ殺人事件	ハドソン	未定
3月	BIGゴルフ	ハドソン	未定
3月	BIGベースボール	ハドソン	未定
3月	BIGサッカー	ハドソン	未定
3月	5人用ブロックくずし	ハドソン	未定
3月	マージャン	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	スポーツゲーム	ナムコ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	価格
11月28日(予)	エイリアンシンドローム	¥5500
11月28日(予)	ザクソン3-D	¥9800
12月10日(予)	アフターバーナー	¥5000
12月上旬	トライフォーメーション	¥5000
12月上旬	オパオパ	¥5000
12月上旬	ファミリーゲームズ	¥5000
12月下旬	ファンタシースター	¥5000
未定	ギャラクシープロテクター	¥5000
未定	ビリオネア3-D	¥5000
未定	アレックスキッドロストスターズ	¥5000

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●タイトーから、4本も一度に新作だ。MSX版から「レプリカート」アーケード版から「ワードナの森」「レインボーアイランド」そして前回Xと紹介したソフトは仮称「不動妙王伝アシュラナータ」と決定。今後のニュースが楽しみだ。

●コトブキの「真田十勇士」は、カセットに変更。63年3月下旬に再登場の予定。

●アイレムの「ガーディック外伝」は価格変更。5500円になりました。

●ジャレコの「ザ・テール エルランドの英雄」は、中世の騎士が活躍するアクションゲーム。

●ホット・ビィでは武田信玄につづいて、ボードゲーム風シミュレーションゲームを企画中。内容は……「アッと驚く新機軸の超大作」というところまでを、キャッチ。

●ファミスタ'87の発売日が正式に決定。12月22日です。

●サン電子のナゾラーランドの3作目が2月に発売されます。なお、3月にアクションゲームの新作を発売予定。

●コナミワイワイワールドの主人公はあのコナミマンとコナミレディ。各ステージは今まで発売されたコナミゲームのオムニバス的な構成がされているらしい。つまりこのゲーム1本でツインビーからグラディウス、悪魔城ドラキュラまでコナミのいろいろなゲームを楽しめるというわけなのだ。

CALENDAR 11/20〜12/4

日付	予定
11 20 (金)	ファミコン必勝本　Vol.23発売 Dエアフット(バップ)発売 DSDガンダム(バンダイ)発売
21 (土)	Cマイクタイソン・パンチアウト!!(任天堂)発売
22 (日)	
23 (月)	
24 (火)	
25 (水)	Cエキサイティングボクシング(コナミ)発売
26 (木)	
27 (金)	C時空勇伝デビアス(ナムコ)発売 Cドラゴンスクロール(コナミ)発売
28 (土)	FTファミトレ大運動会(バンダイ)発売 FT突撃風雲たけし城(バンダイ)発売
29 (日)	
30 (月)	FS：F1レース完全必勝本発売
12 1 (火)	D中山美穂のトキメキハイスクール(任天堂)発売 Dサンタクロースの宝箱(データイースト)発売
2 (水)	
3 (木)	
4 (金)	ファミコン必勝本Vol.24発売 Cアウトランダーズ(ビクター音楽産業)発売 Cスターウォーズ(ナムコ)発売　Dドレミッコ(コナミ)発売　Cランボー(パックインビデオ)発売　C上海(サン電子)発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。11月20日から12月4日にかけて発売されるソフトが一目でわかるカレンダーだ。今回はボクシングやサーキットのスポーツゲームあり、キーボード付きの音楽ソフトありとバラエティに富んでるぞ。テレフォンアドベンチャー、中山美穂のトキメキハイスクールも美穂ちゃんファンなら見逃せないね！



次号のHIPPONはとにかくすっごいぞ。

ふろくはドラクエIII。12Pの全情報ブックだ。巻頭大特集はファミスタ'87。全10ページの全力投球だぞ。スターウォーズやゲゲゲの鬼太郎2の徹底紹介、パンチアウト、ファザナドゥの完全必勝法もある。次号の発売日は‥

12/4 金曜日発売 オールカラー ●定価250円●

編集後記

ドラクエIII 2月発売決定。さてそこで問題です。そのせいで大喜びしているメーカーはいったいどこでしょう。次の3つから……(井)

あっ、という間に年末。忙しい時間のあい間をぬって、ウィザードリィでもやろうと思っているうちに年が明けそうだぜ。(ごいんきょ)

今、編集部では"ナゾラースペシャル"が静かなブーム。誰かがゲームを始めると、いつのまにか人だかりが出来てしまうのだ。(ハルク)

年末ソフトの中でアナなのが"ロックマン"知名度は低いながらも正統派アクションゲームの傑作で買って損はありません。(目駄松)

F1レースのタイムが伸びなくなった時、ボクが読む本は「汚れた英雄」(大藪春彦)。なぜか自分が速く思えて自信が湧きます。(ヒラ坊)

編み物のシーズンです。寒い夜はコタツに入ってセーターを編むのが私の定番です。でも最近はなかなか時間がなくて…。(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.23 12月4日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫　吉川瑞治
STUFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和62年12月4日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237　（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801－12／4
Printed in Japan


楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3
● タイトー・ファミコン情報局:
東京☎03-239-4000/高松支局☎0878-33-6340
今は、アクセルを踏み続けなさい。
TAITO GRAND PRIX
興奮全開のRPRG。
597万1968通りのパーツの組み合わせで君だけの車がつくれる。
12月発売予定
まずはMINIでスタート。手頃なレースを選んで賞金をかせごう。そして、そのお金でチューンナップ。より速い車に改造して、またレースへ。この繰り返して、いつしかF1へと成長していくのだ。
世界16ヵ所のリアルに再現されたF1コースを駆け抜けるとき、君はトップレーサーになっているだろうし、君の車は、世界一のマシンになっているだろう。
ファミリー コンピュータ™ 用カセット
標準小売価格￥5.500
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
栄光へのライセンス
メガ 2MBB バッテリーバックアップ



ファミコン必勝本
12月4日号
昭和62年12月4日発行
第2巻第23号（通巻36号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27801-12/4 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan